

7 /95
Juli

Das Spielmagazin, das viel bietet

TRONIC-Verlag
ISSN 0947-8388



PC Spiel mit CD-ROM

**PC
Spiel
mit CD-ROM**

DM 9,80

sfr 9,80 öS 78



**Asterix:
Die große Reise**

**Prisoner of Ice:
Dämonen beherrschen das
ewige Eis**

Unheimliche Antarktisreise

PRISONER OF ICE

Ein brandneues Cthulhu-Abenteuer von Infogrames

Neu von LucasArts

Vollgas

So macht Adventure richtig Spaß

E3-Messereport

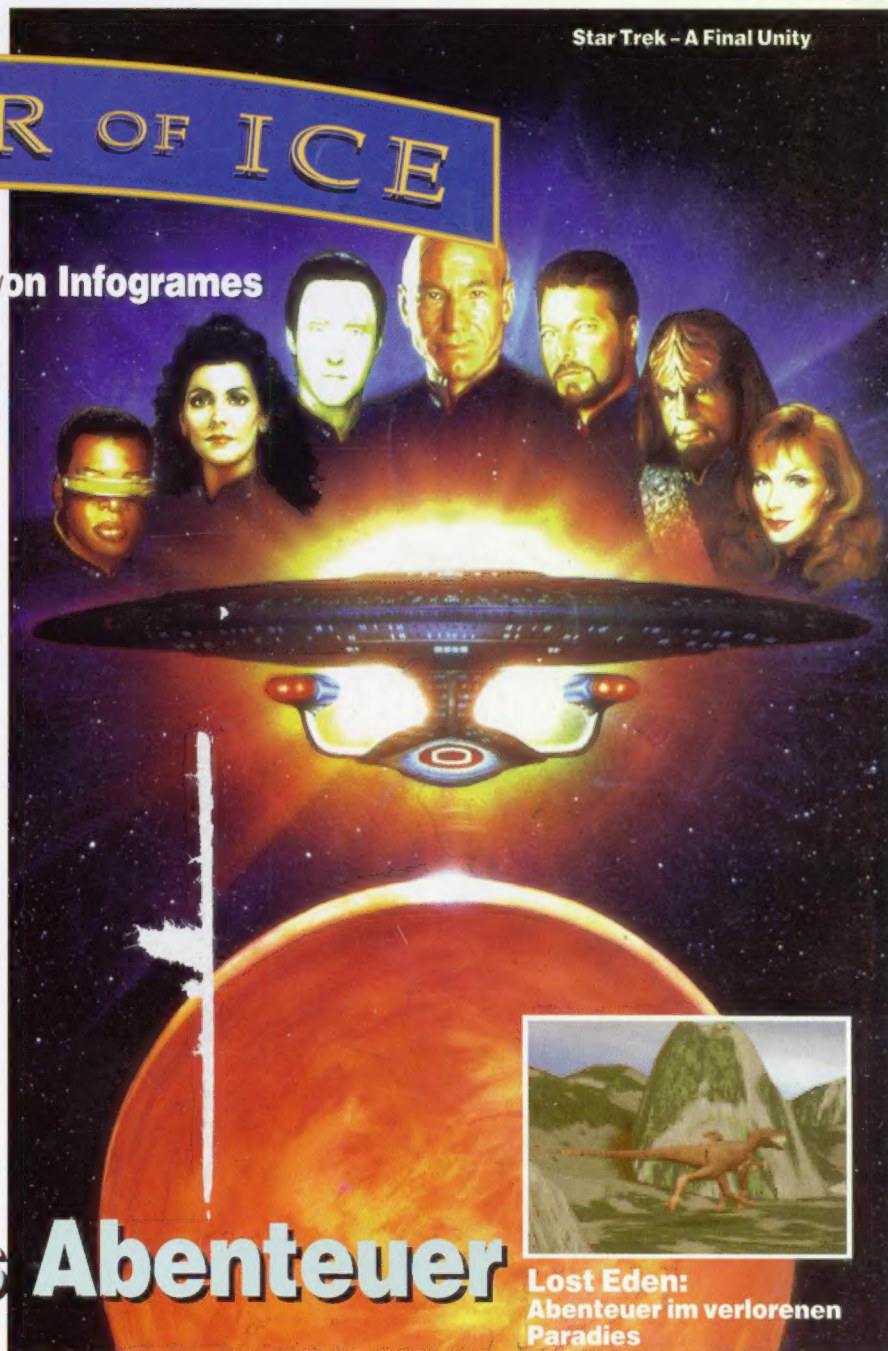
Neues aus der Stadt der Engel

PC Spiel berichtet aus Los Angeles

Star Trek – A Final Unity

Picards großes Abenteuer

Star Trek – A Final Unity



**Lost Eden:
Abenteuer im verlorenen
Paradies**

15 aktuelle Spieledemos auf CD

Heiße Scheiben!

...vdh

CDV
Software GmbH

Top 111

Professionelle PC-Anwender sind immer auf der Suche nach aktuellen Software-Sammlungen, die nicht nur Masse ohne Klasse bieten. Doch nun gibt es **TOP111**! Diese CD-Serie wurde für Computer-User konzipiert, die Gutes von Überflüssigem zu unterscheiden wissen. Deshalb enthält sie **111 leistungsfähige und sinnvolle Shareware-Programme zu dem Thema, das Sie interessiert!**

folgende **TOP111** CD-ROMs sind bereits lieferbar:

- Spiele Spiele
- Windows Spiele
- Deutsche Spiele
- Tools für Windows
- Windows Shareware
- Deutsche Shareware

NEU!

je DM 12,95



incl. Poster!

Vinyl - Goddess From Mars

Ein **SEXY-Jump&Run-Game** mit vielen witzigen Gags. 256-Farben, wunderschöne Grafiken, ein hitverdächtiger Soundtrack und Digital Sound f/x für Soundblaster sorgen für die passende Umgebung! Ein Spiel von Union Logic! - **Mit Vinyl-Poster!**



NEU!

DM 49,95

Krypton Egg

NEU!

Ein faszinierendes "Breakout"-Game, das süchtig macht. Hier werden alle bisherigen und denkbaren Varianten des Spiels vereint. Spielen Sie mit bis zu 100 Bällen und machen Sie sich auf allerlei Verrücktheiten gefaßt. **Super Grafik und 60 umwerfende Level** mit hervorragender Soundunterstützung! **Lizenzierte Vollversion mit deutschem Menü!**



DM 59,95



Internet - der Wegweiser

NEU!

Das Thema ist heiß! Vom Internet reden alle und jeder will wissen, wie's geht! Auf dieser CD finden Sie **ein hervorragendes Windows-Programm erstellt vom ZEW** (Zentrum für Europäische Wirtschaftsforschung GmbH), **über 25 Sharewareprogramme** zum Thema INTERNET sowie ausführliche **Texte und Hilfestellungen**. Von ARCHIE bis WWW-Server wird Ihnen alles ausführlich erläutert - **Surfen Sie durch's INTERNET!**

DM 19,95

NeoBook Professional (Deutsch)

NEU!

NeoBook ist ein **Autorensystem für elektronisches Publizieren und Präsentieren**. Erstellen Sie spielend leicht EDV-basierende Broschüren, elektronische Magazine, interaktive Lernsoftware, uvm. Integrieren Sie Grafiken, Sounddateien und Animationen. NeoBook erstellt aus Ihrer Publikation eine **Programmdatei (.EXE) zur beliebigen Weitergabe**. Kein Run-Time-Modul erforderlich! Inkl. Templates, Backgrounds und Fonts! **Kompl. deutsch mit Handbuch (100 S.)!**



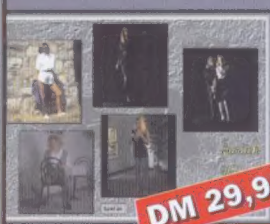
DM 99,95

DM 179,95



Strip-Tease Magazin

Sechs Frauen zeigen Ihnen die Rundungen ihres Körpers. **Über 300 erstklassige Photos** und **4 Videos** bringen Ihnen dieses erotische Feuerwerk näher. Eine entsprechende Sounduntermauerung darf natürlich nicht fehlen. Für MS-Windows



DM 29,95

Ankreuzen, ☒ Abschicken und die Post geht ab!

Bestellung!

ABSENDER

• Bitte nicht vergessen •

Kunden-Nr. (falls bekannt)

Vorname Name _____

Strasse / Haus-Nr. _____

Land / PLZ / Ort _____

Datum Unterschrift _____

☐ Schick über DKK (legt bei Versandkosten 7,- DM)

☐ per Nachnahme (Versandkosten 10,- DM)

☐ per Lastschrift von nachfolgendem Konto (Versandkosten 7,- DM)

Konto / Ort _____

BZ Kontonr. _____

☐ per Kreditkarte (Versandkosten 10,- DM)

Kreditkarte Abrechnungsdatum _____

Kreditkarten-Nr. _____

SONDERPREIS!

MONATS-CDs unserer Wahl von 01 bis 04/95 mit aktueller Shareware pro Stück nur

3,-

+ Porto / Verpackung →

SUMME



CDV
Software GmbH
Tel 0721-97224-0
Fax 0721-97224-24
Btx *CDV#
Postfach 2749
D-76014 Karlsruhe

Die Top 5 des Monats Juli

Aus dem Feld der im Heft vorgestellten Spiele-Neuerscheinungen kürt die Redaktion alle vier Wochen die besten Games des Monats. Hier sind sie also, die "Top 5" der PC Spiel im Monat Juli sowie die entsprechenden Stimmen der einzelnen Redakteure. Ebenfalls ermittelt wurden die beste Grafik und der beste Sound in einem Spiel im Monat Juli.



1. *Star Trek TNG: A Final Unity*
2. *Lost Eden*
3. *Macchiavelli - The Prince*



1. *Vollgas*
2. *Lost Eden*
3. *Star Trek TNG: A Final Unity*



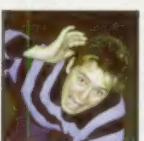
1. *Vollgas*
2. *Prisoner of Ice*
3. *Jagged Alliance*



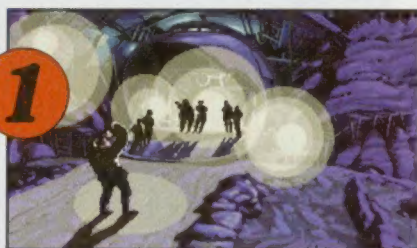
1. *Prisoner of Ice*
2. *Vollgas*
3. *Star Trek TNG: A Final Unity*



1. *Vollgas*
2. *Jagged Alliance*
3. *Terminal Velocity*



1. *Star Trek TNG: A Final Unity*
2. *Vollgas*
3. *Prisoner of Ice*



Vollgas

Das neueste Adventure von LucasArts ist auf jeden Fall ein Kandidat für das Spiel des Jahres 1995. Action, knackige Rätsel und ein im wahrsten Sinne des Wortes total abgefahrenster Held warten auf Euch. Seite 48.



Star Trek TNG - A Final Unity

Szenen direkt aus der Serie, Originalstimmen der Besatzung und Originalmusik: Nicht nur Fans der Enterprise werden die spannende Reise der Enterprise genießen.

Seite 64



Codeheft

Prisoner of Ice

Ort: die Antarktis. Zeit: 1937. Auftrag: ein Sieg über die Mächte des Bösen. Der überspannende "Shadow of the Comet"-Nachfolger hat mehr als nur das gewisse Etwas. Seite 66.



Lost Eden

In Dino Veritas: Eine wahre Bilderflut erwarten den Spieler bei

dieser Urvielh-Mär aus dem Hause Virgin. Mehr über das verlorene Paradies lest Ihr auf Seite 88.



Jagged Alliance

Die Machenschaften eines bösen Wissenschaftlers auf der Insel Metavira stellen Spieler vor eine besonders anspruchsvolle Aufgabe. Was Euch im einzelnen erwartet, verraten wir auf Seite 68

PC-Spiel-CD 7/95, Inhalt

Demos

Abaron
Aufschwung Ost Deluxe
Baldies
Buried in Time
Criterion
Flight Commander 2
Fußball Total
Hardball 4
Lemmings For Windows
Macchiavelli - The Prince
Magic of Endoria
Magic of Endoria Light
Mission Critical
Paws of Fury
Tank Commander



Shareware

Backstage BBS
Bolo III
Bombers
Boxes
Capture the Flag
Comet Busters
Crusher Castle II
Gemstones
Heroes
Last of the Free
Mahjongg
Oilcap
Pako
Poolmaster
Robot Crusades
Runner
Sinaria
Skyworker
Textris
Toppler
Traffic
UFO Tracker
World Empire

Außerdem: Magazin mit Feedback, Slideshows und Feedback, Werkstatt, Videos und vieles mehr.

IMPRESSUM

Herausgeber
Christian Widuch

Chefredakteur
Stefan Martin Asef (sma, verantw.)

Stellv. Chefredakteurin
Vera Brinkmann (vb)

CD-Redaktion (Ltg.)
Jürgen Borgmeier (jb)

Chefin vom Dienst
Heike Wiegand (hw)

Redaktion
Jürgen Borgmeier (jb), Marcus Höfer (cus),
Thomas Morgen (tom), Klaus Trafford (kate)

Autoren dieser Ausgabe
Roland Heibert, Antje Hink (ah), Ralf Nebelo (m),
Rainer Scheer, Heinrich Hink (hs),
Michael Suck (msu)

Korrespondenz USA
Markus Krichel (mk)

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Comics
Matthias Neumann

Titel
Star Trek - The Next Generation: A Final Unity
© Spectrum Holobyte

Layout
Dirk Anhof (verantw.)

DTP-Gestaltung
Regina Sieberheym, Lars Volke,
Christian Siebert, Katja Braun

CD-Gestaltung
Roman Müller (verantw.), Volker Vogeley

Anzeigenleitung
Ulrich Lauterbach, Tel: (0 56 51) 97 96-25

Anzeigenverkauf & Mediaberatung
Gerlinde Rachow, Tel: (0 56 51) 97 96-14
Dieter Schäfer, Tel: (0 56 51) 97 96-15
Torsten Bonin, Tel: (0 56 51) 97 96-12

Anzeigendisposition
Sabine Schmauch, Tel: (0 56 51) 97 96-16
Fax: (0 56 51) 97 96-44

Repräsentant im Ausland
GB: German Media Service LTD, Claire Byron,
1 Lampton Place, GB-London W11 25H,
Phone: GB (071) 2215462, Fax: GB (071) 2290795

Reproduktion
REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH,
34123 Kassel

Druck und Gesamtherstellung
Druckerei Jungfer, Gutenbergstr. 3, 37412 Herzberg

CD-Produktion
Sono Press, Gütersloh

Vertrieb
VPM Pabel Moewig KG, 65047 Wiesbaden,
Inland (Groß-, Einzel- und Buchhandelsbuchhandel),
Österreich, Schweiz

Abonnement
Der Abonnementpreis beträgt im Inland 109 DM für
12 Ausgaben. Darin enthalten sind die gesetzliche
Mehrwertsteuer und die Zustellgebühren.
Der Abonnementpreis im Ausland beträgt 124 DM.
Übersee auf Anfrage.

Abonnement-Verwaltung
Anja Frieß, Tel: (0 56 51) 97 96-19

Bankverbindung
Empfänger: TRONIC-Verlag GmbH & Co.KG
Institut Postgiroamt Frankfurt/M.,
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Sparkasse Werra-Meißner,
BLZ: 522 500 30, Kto.-Nr. 63 800
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit
Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
TRONIC-Verlag GmbH & Co.KG,
Redaktion, Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege,
Tel: 0 56 51/97 96-58, Fax: 0 56 51/97 96-55
Verwaltung/Vertrieb, Bremer Str. 10a,
D-37269 Eschwege,
Tel: 0 56 51/97 96-0, Fax: 0 56 51/97 96-44
Gesch.-Ltg./Marketing: Hensenring 32,
D-37269 Eschwege, Tel: 0 56 51/9 29-0,
Fax: 0 56 51/9 29-144, BTX: 0 56 51 92 9-0001

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlorfrei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Manuskripte und Programme

Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

Urheberrecht

Alle in PC Spiel veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.



Star Trek TNG - A Final Unity Seite 64

Spotlight ab Seite 3

Nachrichten, Neuheiten, Trends.....3
Bretthupferl.....16

Report ab Seite 20

Brennpunkt L.A.20
Die E3 in Los Angeles
Jeder ist froh, wenn er Umsatz macht...28
Das Neueste aus den Spielhallen

Thema ab Seite 32

Auf heiligem Rasen32
Die besten Tennisspiele für PC
Luschen-Larrys Lotterleben.....36
Die Larry-Laffer-Story

Lupe ab Seite 99

... die Stadt vom Drachen befreien99
Discworld (Teil 2)

Wettbewerbe Gewinnspiele

Pinball Illusions.....84

Inhalt



Prisoner of Ice Seite 66

Werkstatt ab Seite 102

Startrampe Windows102
DOS-Spiele starten mit PIF-Dateien
Werkstatt-Tips106

Rubriken

Impressum4
Heft im Heft, CD-Booklet.....51
Kleinanzeigen, Marktplatz.....82
Gerüchteküche86
Flimmerkiste.....92
PC-Spiel-Leserumfrage.....97
Topaktuell vor ... Jahren.....103
Audio-Spuren104
Bücherkiste106
Leserbriefe108
Vorschau110

Comic

Alone in the Dark 3 - Teil 555
© Vents d'Ouest/Infogrames



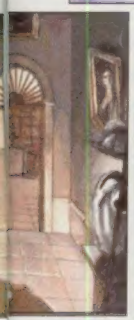
Jagged Alliance Seite 68

Lost Eden Seite 88



Die Larry-Story





E 3
Seite 20

Vollgas

Seite 48

Spielfeld ab Seite 46

Das aktuelle Spiele-Angebot

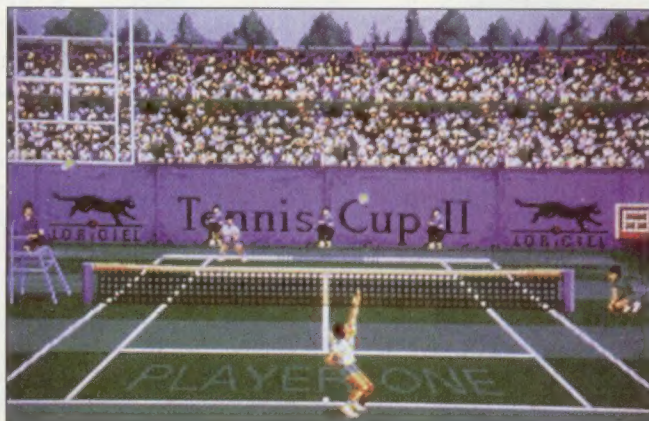
Auf einen Blick	40
Gib Gas und laß Dich nicht erwischen.....	48
Vollgas	
Raumschiff der Generationen.....	64
Star Trek TNG: A Final Unity	
Von Nazis und Aliens	66
Prisoner of Ice	
Pharmadiebe	68
Jagged Alliance	
Turn'n'Burn	70
Terminal Velocity (Shareware)	
Eulen für Athen.....	72
Macchiavelli - The Prince	
Voll auf die Schwarze	74
Virtual Pool	
Am Boden zerstört.....	76
Slipstream	
Ich wollt' ich wär Gazillionär	77
Gazillionaire	

Stahl in Flammen.....	78
Great Naval Battles II	
Flügellahn	80
Fighter Wing	
Tod einer Legende	81
Zorro	
Alea jacta est	85
Asterix	
Herr der Fahrstühle.....	86
Sim Tower	
Dino-Kino	88
Lost Eden	
Ecke, Flanke - und vorbei!	90
Action Soccer	
Guck, da kommt ein Puck	91
Brett Hull Hockey	
Hordentrieb.....	92
Dominus	
Wer baggert so spät... ..	94
Kids on Site	
Abgefahren	95
Hi-Octane (Preview)	
Komm, Fritz	96
Braindead 13 (Preview)	

Tennisspiele

Seite 32

Seite 36



Schöne neue Spielwelten

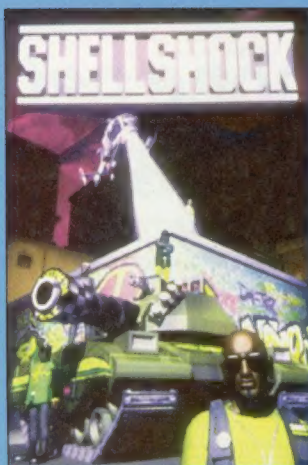
Wer wie wir Redakteure eines Spielmagazins in diesen Tagen die Möglichkeit genießt, auf Messen und direkt bei den Firmen die allerneuesten Spiele und die Pläne für zukünftige Games zu begutachten, der muß im Grunde beeindruckt sein. Das immer noch junge Medium CD-ROM und die immer leistungsfähigere Hardwarebasis machen vieles möglich, wovon wir zwar schon länger zu träumen wagten, was in der Praxis aber trotzdem noch nicht durchführbar erschien. Nach einigen Kinderkrankheiten bietet zum Beispiel der vielbeschworene "interaktive Spielfilm" in vielen Produkten tatsächlich endlich genug Spiel und in jedem Fall viel mehr als nur hervorragende Animationen.

Trotzdem muß man gleichzeitig feststellen, daß die sprunghafte Entwicklung mit ähnlichen Problemen einhergeht, wie sie überall zu beobachten ist, wo vergleichbarer Riesenwuchs stattfindet. Die neuen Qualitäten werden nämlich oft mit dem Wiederaufleben von Makeln bezahlt, die längst überwunden sein sollten. Im Fall von Computerspielen sind das zum Beispiel fehlerstrotzende Erstverkaufsversionen, schlampig ausgeführte Installationshilfen und Handbücher oder eklatante Mängel in der Logik der Stories, die vor allem bei Adventures und Simulationen den Spaß am Spiel schwer beeinträchtigen können. Das ist schade, denn nach wie vor sind Spieleentwickler überwiegend ebensolche Liebhaber des Genres wie wir, ihre späteren Kunden. Gemeinsam sollten wir alles dafür tun, daß ungeschriebene Gesetze der Konsumgüterindustrie, in der die schöne Hülle mehr zählt als der Inhalt und die Halbwertszeit fest ins Produkt eingebaut ist, bei Spielen nicht überhand gewinnen.

Abseits aller Sorgen um die Qualität zukünftiger Spiele haben wir natürlich in diesem Monat wieder alle vielversprechenden Neuerscheinungen für Euch unter die Lupe genommen. Die meisten dieser Games sind viel besser, als es die Gedanken in dieser Spalte vielleicht befürchten lassen. Wir hoffen, daß Euch auch die aktuelle Ausgabe ein wenig Spaß macht.

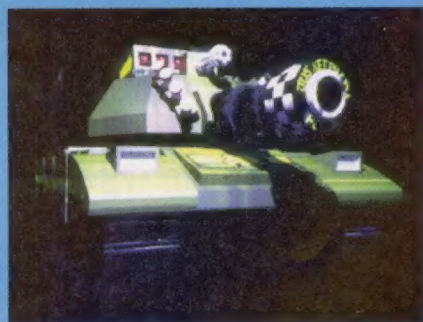
Stefan

und die PC-Spiel-Redaktion



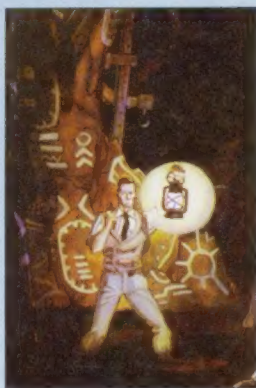
Shellshock! bald fertig

Von der Firma Core Design kommt ein Panzerkampf-Simulator mit Netzwerkoption. Ziel des Spiels wird es sein, mit dem eigenen Panzer eine internationale Terrororganisation auszuheben. Die Jungs der Truppe sind natürlich wieder einmal bestens ausgerüstet. Da wird es sicher die eine oder andere knifflige 3D-Schlacht geben. Texture-Mapping und Silicon-Graphics-Grafiken sollen für eine ausgefeilte Optik sorgen. Eine CD-ROM- und eine Diskversion sind geplant. Vor August ist jedoch nicht mit dem Teil zu rechnen.



Alone in the Dark 3 (Comic): Was bisher geschah

Hätte Edward Carnby gewußt, was auf ihn zukommt, wäre er nie losgezogen, um seiner Freundin Emily beizustehen. So landete er aber nach einem Hilferuf von Emily in der Geisterstadt Slaughter Gulch. Dort wollte sie mit einem Filmteam einen Western drehen. Doch als Edward ankommt, findet er nur einen Haufen Untote. Der Auftritt zweier Erzschorken namens Caine und Stone bringt das Material Fluidum aufs Tapet. Edward bringt sich nach einem kurzen Gespräch mit einem Überlebenden vom Filmteam im Getränkekeller des Saloons vorläufig in Sicherheit. Wird er aus dem Keller entkommen?



Teil fünf des zwölfteiligen Comics ist wieder in der Mitte dieser Ausgabe zu finden. Die vollständige Ausgabe erscheint im Splitter Verlag, Gollier Str. 16, 80339 München, Tel.: 089/506778.

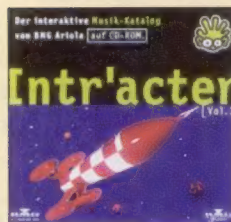
Full-Throttle-Soundtrack

Wer ein Ohr für Rockmusik offen hat, sollte sich auf jeden Fall einmal die **Gone Jackals** Reinhören. Von ihrem Album "Bone to Pick" bilden nämlich drei Songs den Soundtrack zum neuen LucasArts-Adventure **Full Throttle** (Vollgas). Hammerharter Rock für Jungs und Mädels, die auf schwere Maschinen stehen. Die Band steht bei Blue/Black Records, P.O. Box 426847, San Francisco, Kalifornien, USA, unter Vertrag.



Multimedialer Musikkatalog

Als erster der großen Musikkonzerne springt **BMG-Ariola** auf den Multimedia-Zug auf und bringt den neuesten Katalog auf CD heraus. Insgesamt sind 50.000 Tracks, 4500 Musiktitel (700 zum Reinhören) und 32 Videoclips auf der CD archiviert. Umfangreiche Suchfunktionen machen den **Intr'acter** zum guten Nachschlagewerk. Das Teil kostet knapp 30 Mark und kann bei BMG-Ariola, Justus-von-Liebig-Ring 2, 25451 Quickborn, Tel.: 04106/6140, bestellt werden.



Kostenlose Blue-Byte-Demo-CD



Das neueste Produkt von Blue Byte, **Die total verrückte Rallye**, ist gerade auf den Markt gekommen. Wer sich über unseren Artikel in der PC Spiel 6/95 hinaus das Game einmal ansehen möchte, kann sich jetzt bei Blue Byte eine **Demo-CD** vom Spiel bestellen – kostenlos. Na ja, fast kostenlos! Um tatsächlich

an das Teil zu kommen, muß man einen an sich selbst adressierten und mit drei Mark frankierten Rückumschlag (C5-Format) an die Firma Blue Byte schicken: Blue Byte Software GmbH, Kennwort Demo Rallye, Eppinghofer Str. 150, 45468 Mülheim an der Ruhr.

MILD POWER



JAVAANSE JONGENS

Jagd auf den Puck

Eishockeyfans, aufgepaßt: Mit **Alex Dampier Pro '95 Hockey** hat wieder einmal ein Promi aus der Sportszene seinen guten Namen für ein Spiel hergegeben. Der englische Trainer und kanadische Spieler Dampier soll außerdem beratend zur Seite gestanden haben, und so darf man zu Recht auf die Umsetzung gespannt sein. 3200 verschiedene Spieler aus über 25 internationalen Teams stehen zur Auswahl, und es bleibt den Anwendern überlas-



**Alex Dampier
Pro '95 Hockey**

Fighter Wing

sen, ob sie lieber die Action auf dem Eis oder die Ruhe im Managerbüro vorziehen. Das Game der Firma Merit bietet beide Möglichkeiten.

Gar nicht mehr auf dem Boden der Tatsachen ist **Fighter Wing**, das zur Gattung realistischer Flugsimulationen zählt. Die Besonderheit ist zweifelsohne die Netzwerkfähigkeit: Bis zu 16 Spieler in zwei Teams können sich am Steuer moderner Kampfflugzeuge beweisen; die CD-ROM-Version soll überdies mit Full-Motion-Videos aus der US-TV-Serie FirePower bestückt sein. Ob sich – wie Merit es verspricht – auch Flug-Anfänger nach wenigen Minuten ins Spielgeschehen stürzen können, werden wir dieser Tage ausprobieren.



Späte Illusionen

Eigentlich sollte Pinball Illusions Ende Mai erscheinen. War wohl nix! Der neue PC-Edelflipper von 21st Century kommt nun doch erst im September auf den Markt. Besitzer eines Amiga CD32 können sich ja derweil mit der Version für dieses Gerät trösten; sie ist bereits seit einiger Zeit im Handel.

Leipziger Computermesse

Vom 13. bis zum 17. September läuft in Leipzig die Messe für Computer und Telekommunikation. Zwar ist das Event vor allem auf die wirtschaftliche Nutzung von Computern ausgelegt, aber findige User dürften trotzdem den einen oder anderen interessanten Messestand finden.

Strategie – leicht gemacht

Mit **Crusade will Greenwood** zeigen, daß Strategiespiele auch aus dem Verstand heraus lösbar und nicht nur von langwierigen und langweiligen Details abhängig sind. Mehr Abwechslungsreichtum im Spielgeschehen, eine angenehme Benutzerführung (beides ohne Verlust an Realitätsnähe) und ein Level-editor für eigene Szenarien sind Highlights des Programms. Vor allem Editoren vermißte man bislang bei rein deutschen Produkten; die Spieler wird's freuen, daß endlich mal einer dabei ist. Erscheinen soll Crusade etwa Mitte bis Ende Juni.



Eine Legende geht in die Luft



Flight over Hamburg: "Wild Bill" geht in die Luft

Er hört es nicht gerne, aber "Wild" Bill Stealy ist so was wie eine Legende im Softwarebusiness. Einer solchen muß man auch einen entsprechenden Empfang bereiten, sagten sich Marc, Andreas und Norbert Wardenga von Software 2000, als der Meister neulich in Deutschland weilte: Sie

luden den Microprose-Gründer nach seiner Ankunft in Hamburg zu einem Hubschrauberflug nach Eutin ein, wo das Joint Venture zwischen Bill Stealys neuer Company Interactive Magic und Software 2000 publik gemacht wurde. Interactive Magic wird u.a. Titel wie Christoph Kolumbus im Ausland vermarkten, während die Eutiner einige US-Strategiespiele und Simulationen für den deutschen Markt herausbringen werden.



Joint Venture: Die Wardengas freuen sich über die Zusammenarbeit mit Bill Stealy

Aller guten Dinge...

Die Aegis-Macher haben wieder zugeschlagen: **Fast Attack** ist das neueste Werk von Software Sorcery und stellt Spieler ans Ruder eines amerikanischen U-Boots. Über 100 Missionen sind bei dieser Simulation zu erfüllen, bei denen es dank Waffensystemen wie Sea Lances, Cruise Missiles und aktivem/passivem Sonar ganz schön heftig zugehen wird. Time Warner Interactive gab als Erscheinungstermin den August 1995 an.

Atmosfear

Und noch mal TWI: **Atmosfear** ist die Umsetzung des Brettspiels von MB, das weltweit über 2 Mio. Mal verkauft wurde. Bis zu sechs Spieler müssen genauso viele Schlüssel finden, um das Böse besiegen zu können. Doch die Gegenseite schläft nicht, und so werden Strategie-, Horror- und Gesellschaftsspielfans sicher auf ihre Kosten kommen. Allerdings muß man sich noch bis zum September gedulden.

Zur gleichen Zeit soll auch **Conqueror A.D. 1086** fertig werden, ein Strategie-Rollenspiel, das in dem im Titel angegebenen Jahr angesiedelt ist und ebenfalls von Software Sorcery für TWI entwickelt wird. Intrigen, Gefechte und Ritterspiele in 3D sollen den Genrefan einmal mehr begeistern. Wir beschäftigen uns derweil mit den Burgfräuleins.



Conqueror A.D. 1086

Die brandneuen CD-ROM Spiele

CROSS

Computersystems GmbH

Versand

Ladenverkauf

So finden Sie Ihr Spiel :

- 1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund

Tel. 0231 - 53 11 334

- 53 11 335

Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

Körnebachstr. 95

gg. Musikzirkus DO

44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 18.30

Sa 11.00 - 14.00

CD SPIELE

CD SPIELE

Angebote

Unsere Spiele des Monats:

11th Hour *	e/d	8	87.-
Aces Collection * (3x Aces)	e/d	3	85.-
Aces of the Deep	d	2	79.-
Aces of the Deep Mission *	d	zus.	44.-
Across the Rhine *	d	2	89.-
Action Soccer *	d	4	69.-
Alone in the Dark II incl. I	d	3	65.-
Alone in the Dark III	d	3	87.-
All Around Hollywood	d	inf.	44.-
Apache Longbow *	e/d	2	89.-
Armored Fist	e	2	79.-
Atari 2600 Action Pack	d	7	69.-
Aufschwung Ost *	d	2	77.-
Battle Bugs	d	2	49.-
Battledrome	d	1	49.-
Battle Isle II	d	3	75.-
Battle Isle II Erbe des Titan	d	2	49.-
Battle Race *	e/d	1	69.-
Bazooka Sue *	d	3	85.-
Betrayal at Krondor	d	3	65.-
Bling *	d	2	69.-
Big Red Adventure	d	3	79.-
Bioforge	d	3	89.-
Burning Steel II	d	2	79.-
Burning Steel III	e	2	77.-
Caribbean Desaster *	d	2	85.-
Chaos Control *	e/d	1	79.-
Civil War (Amerika) *	d	8	89.-
Colonization	d	8	85.-
Comanche incl. Mission 1 & 2	d	2	65.-
Command & Conquer *	e/d	8	88.-
Commander Blood *	d	2	76.-
Creature Shock	e/d	1	89.-
Crusader *	d	8	94.-
Cyberia	d	1	88.-
Cyberwar	d	1	89.-
Daedalus Encounter *	d	2	89.-
Dark Sun II Wake o. Ravager	e/d	3	75.-
Das Schwarze Auge I	d	3	39.-
Dark Forces	e/d	1	89.-
Der Clou	d	3	75.-
Der Reeder	d	2	75.-

Lösungsbuch (dt)

Descent	e/d	1	75.-
Die verrückte Rallye *	d	3	74.-
Discworld	e/d	1	79.-
Dragon Lore	d	3	65.-
Dungeon Master II *	d	5	84.-
Earth Siege	d	8	79.-
Earth Siege Expansion CD *	d	zus.	49.-
Ecstasia	e/d	3	79.-
Elite 3 First Encounters	d	2	75.-
Fantasy Empire	d	3	66.-
FIFA Soccer	d	4	66.-
Flashback	d	6	55.-
Flight Commander II *	d	2	79.-
Flight of the Amazon Queen *	d	3	76.-
Freddy Pharkas *	d	3	79.-
Fußball Total	d	4	84.-
Gabriel Knight	d	3	79.-
Goblins 3	d	3	89.-
Hammer of the Gods	d	6	74.-
Hattrick! *	d	4	69.-
Heretic *	e/d	1	79.-
Höhlenwelt	d	3	77.-
Incredible Machine 2 *	d	8	79.-
Incredible Toons *	e/d	8	67.-
Iron Cross *	e	8	84.-
Jagged Alliance	e/d	8	69.-
Joy of Sex *	e/d	2	69.-
Jungle Strike	e/d	1	74.-
Kaiser Deluxe *	d	2	59.-
Kings Quest Coll. 1-6	e/d	3	75.-
Kings Quest 7	d	3	79.-
Klick'n Play	d	2	79.-
Larry Collection 1-6	e/d	7	75.-
Legend of Kyrandia 3	d	3	69.-
Little Big Adventure	d	3	88.-
Lothar M. Super Soccer *	d	4	65.-
Lucas Arts Classic Advent.	d	7	98.-

Mad News Extrablatt	d	zus.	37.-
Magic Carpet	d	1	89.-
Magic Carpet Hidden Worlds	d	zus.	39.-
Magic of Endoria *	d	3	55.-
Maniac Mansion 2 DOTT	d	3	85.-
Marco Polo *	e/d		75.-
Master of Magic	d	8	85.-
Menzoberranzan	e/d	5	74.-
Monty Python	e	7	72.-
Nascar Racing	e/d	2	69.-
Navy Strike *	d	2	89.-
NBA Live '95	e/d	4	89.-
NHL Eishockey '95	d	4	79.-
Noctropolis	e/d	3	89.-
Panzer General	e/d	8	75.-
PGA Tour Golf	e/d	2	88.-
Phantasmagoria (7 CDs) *	d	3	95.-
Pinball Dreams Deluxe	e/d	2	69.-
Pinball Fantasies Deluxe	e/d	2	59.-
Pinball Wizard 2000 *	e/d	2	69.-
Police Quest IV	d	3	77.-
Project Paradise *	e/d	1	69.-
Psycho Pinball	e	1	69.-
Quest for Glory IV *	e/d	3	79.-
Railroad Tycoon & Civil.	e/d	7	59.-
Ravenloft	d	3	66.-
Rebel Assault	d	1	79.-
Renegade - Battle f. Jacobs	e/d	1	79.-
Sam & Max	d	3	94.-
Sensible World of Soccer *	d	4	66.-
Sim City 2000	d	2	83.-
Sim Town *	d	2	96.-
Sim Tower *	d	2	84.-
Simon the Sorcerer II *	d	3	76.-

Sehr geehrte Kunden,
diese Anzeige ist natürlich nur ein Auszug aus unserem reichhaltigen Gesamtangebot. Wir führen auch Amiga-CD32, Erotik und Shareware. Fordern Sie unseren Gesamt-katalog incl. 1 aktuellen Demo-CD für 5 DM in Briefmarken an. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.

Ihr **CROSS / COM-Soft Team**

Lösungsbuch (dt)

Stone Racers	d	2	69.-
Subwar 2050 incl. Missions	d	2	89.-
Superhero League of Hob. *	e	3	69.-
SuperKarts	e/d	1	84.-
System Shock	d	3	74.-
Tank Commander	d	1	84.-
Tie Fighter incl. Mission (3.5)	d	2	99.-
Tie Fighter Mission Def. o. Emp. d	zus.	29.-	
Theme Park	d	2	69.-
The Lost Eden *	e/d	3	89.-
Tornado & Falcon 3.0	e/d	2	65.-
Tower Assault Alien Breed III	e/d	1	63.-
Transport Tycoon	d	2	89.-
Transport Tycoon World Editor d	zus.	39.-	
Ultima 7 Bundle	e/d	7	94.-
US NAVY Fighters	d	2	88.-
USS Ticonderoga *	e/d	8	79.-
Voyeur *	d	3	89.-
War Unlimited *	d	8	88.-
Warcraft	e/d	8	75.-
Wing Comm. 1 & 2 Deluxe	e	7	66.-
Wing Commander 3	d	1	95.-
Wings of Glory	d	2	75.-
Whales Voyage II *	d	3	89.-
Woodruff - Schnibbe o. A.	d	3	75.-
X-COM - Terror from the Deep	d	8	94.-
X Wing	e/d	2	59.-

7th Guest	e/d	3	25.-
Arcade Pool + Overdrive	e/d	2	39.-
Battle Hawks	d	2	35.-
Central Intelligence	e/d	8	49.-
Conspiracy	d	3	39.-
Corridor 7 enh. Version	d	3	49.-
Cyclemania	e/d	2	49.-
F 19 Stealth Fighter (50+1)	e/d	2	39.-
Gunship (50+1)	e/d	2	29.-
MegaRace	d	2	29.-
Microcosm	e/d	1	28.-
Monkey Island I oder II je	d	3	37.-
Oldtimer	d	7	49.-
Patrizier Classic	d	2	49.-
Pirates Gold	d	3	39.-
Railroad Tycoon (50+1)	e/d	2	39.-
Raptor 1-3	e/d	1	59.-
Rise of the xxxxxx	e/d	1	49.-
Sensible Soccer Int.	e/d	4	36.-
Silent Service II (50+1)	e/d	2	29.-
Wing Armada (nur 3.5 *)	e/d	2	29.-
Winter & Summer Challenge	e/d	4	39.-
World Cup USA 94	d	2	29.-
50+1 = 50 Shareware + 1 Original auf einer CD			

Hardware

Mitsumi FX-400	299.-
Conner 540 MB CFA	299.-
Quantum 730 MB SCSI Lightning	399.-
Game Card Eliminator	49.-
Joystickumschalter (1 oder 2 Player)	49.-
Gravis Joystick	49.-
Gravis Analog Pro Joystick	59.-
Gravis Phoenix	199.-
Gravis Gamepad	39.-
Thrustmaster Flight 2	159.-
Wingman Extreme	99.-
Soundblaster 16 Value Edition	189.-
Soundblaster 16 PRO IDE CSP	299.-
Soundblaster AWE-32 CSP	459.-

Lösungen

Alone in the Dark 3	19.-
Amberstar	19.-
Bioforge	19.-
Creature Shock	19.-
Das Schwarze Auge 1	24.-
Das Schwarze Auge 2	24.-
Dark Forces	19.-
Death Gate	19.-
Discworld *	19.-
Dungeon Master II *	19.-
Ecstasia	19.-
Höhlenwelt Saga Teil 1	19.-
Indiana Jones 4	19.-
Inherit the Earth	19.-
King's Quest 7	19.-
Lands of Lore	19.-
Legend of Kyrandia III	19.-
Menzoberranzan	19.-
Might & Magic 3 oder 4	je 19.-
Might & Magic 5 incl. World of Xeen	je 19.-
Monkey Island 1 oder 2	je 19.-
Ravenloft Strahd's Possession	19.-
Sam & Max	19.-
Superhero League of Hoboken	19.-
Ultima 8 Pagan	19.-
Ultima Underworld 1 oder 2	je 19.-
Woodruff	19.-
Wizardry 7	19.-
Zak McKracken	19.-
11th Hour *	19.-
Flight of the Amazon Queen *	19.-
Phantasmagoria *	19.-
Space Quest 6 *	19.-
Stonekeep *	19.-
Ständig neue Lösungshefte !!	

Vollgas

Das LucasArts Rennspiel gegen langweilige Sommernächte.

Anleitung
deutsch

nur

65.-

Jetzt wird aufgeräumt:

Populous 2 + Powermonger
Syndicate Plus
Strike Commander
SSN-21 Seawolf
Fields of Glory

Wing Commander II
Privateer
Inferno
Falcon 3.0

je Spiel nur

33.-

Top - Spiele auf CD ROM

Flugsimulator

5.1

Komplett
englisch

nur **69.-**

Flight of the Amazon Queen

Komplett
deutsch

nur **76.-**

CD Rom Paket 02

Out Run, World Cup USA '94, Links, James Pond II, Winter Olympics, Johnny Castaway, Phil Collins u.v.a. mehr!

nur **89.-**

Hattrick! *

Fußball vom Feinsten!

Komplett
deutsch

nur **69.-**

Flight Unlimited

Grenzenlos gut, grenzenlos real!
Heben Sie doch einfach ab!

Komplett
deutsch

nur **89.-**

Der Reeder

Gegen Sie ist Onassis nur ein kleiner Fisch!!

Komplett
deutsch

nur **65.-**

Jagged Alliance

Strategie-Fans kommen voll auf Ihre Kosten

Anleitung
deutsch

nur **69.-**

Alex Dampier Eishockey

Komplett
deutsch

nur **59.-**

Slipstream 5000

Mit 600 Km/h durch Tokio!

Anleitung
deutsch

nur **65.-**

Lost Eden

Die Dinosaurier sind wieder da!

Anleitung
deutsch

nur **79.-**

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. **Versandkosten:**

Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund / Kiel zzgl.

Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.

Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar. Vorbestellung erbeten.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 17.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl. 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert! Auf Wunsch versenden wir in Sicherheitsverpackungen (+ 3,50 DM).

Prähistorisch



Ende des Jahres wird **Mindscape** versuchen, den Adventure-Markt mit **Azrael Tear** zu bereichern.

Wie in der Geschichte vom Jurassic Park spielen auch hier prähistorische Wesen eine bedeutende Rolle. Doch nicht nur der

Spielberg-Film stand Pate, son-

dem auch ein sehr bekanntes und hierzulande indiziertes Ballerspiel: Genau wie dort gibt es dreidimensionales Texture-Mapping und 360-Grad-Bewegungen der Spielfigur, aus deren "Augen" man Zeuge der Handlung wird. Es darf (und muß) auch auf Kreaturen geschossen werden. Im Vordergrund aber stehen knackige Rätsel und eine Atmosphäre, die an gute alte Horrorgeschichten aus "Merry Old England" erinnert. Man darf also gespannt sein.



Azrael Tear



TV-Programme auf Diskette

Nachdem die Fernsehzeitschrift Hörzu schon etwas länger mit dem Disketten-Fernsehprogramm wirbt, ist jetzt ein neues Konkurrenzprodukt auf dem Markt. **QTV-International** bringt jetzt alle zwei Wochen das aktuelle **Fernsehprogramm auf Diskette** heraus. Der Vorteil zum herkömmlichen gedruckten Programm ist, daß man eine Suchfunktion nach bestimmten Vorlieben über das Programm jagen kann. So ergibt sich eine individuelle Liste mit allen wichtigen Sendungen und Filmen, die man ausdrucken kann.

Das Teil kommt von der Kohl Informationstechnik, Schlesische Str. 7, 55450 Langenlonsheim, und soll für 5,90 DM im Handel erhältlich sein.

Meinungsfreiheit in den Netzen in Gefahr?

Die britische Zeitschrift CTW meldete kürzlich, daß jetzt offiziell in den Netzen nach Verfassern von Schmähchriften gefahndet wird. Die britischen Anwälte durchforsten zur Zeit das Internet. Damit wird das Recht auf freie Meinungsäußerung im Internet schwer untergraben. Wir meinen: Bisher haben sich die Schmähschreiber noch nie lange im Internet halten können. Die User des Netzes haben ihre eigenen Mittel, um die schwarzen Schafe zu vertreiben!

Weltraumsporler

Hier ist der Beweis: Aliens wollen nicht immer nur die Erde erobern, sie sind auch ganz heiß auf irdische Sportarten. So sehr, daß sie nach einem Besuch bei uns ihre höchst eigene Olympiade kreiert haben. Kein Wunder also, daß die Sportarten sehr an normale Bundesjugendspiele und ähnliche Sportfeste erinnern. Weitsprung, Dreisprung, Hürdenlauf, Schwimmen oder Kugelstoßen – das hat man alles schon mal gesehen, wenn auch bestimmt noch nie mit so witziger Grafik. Beschert wird uns der Spaß von der Firma **Mindscape**. Das Spiel heißt **Alien Olympics** und soll für ca. 90 DM zu haben sein.

Ein gewisses Déjà-vu-Erlebnis gibt's auch bei der Steuerung der knuffigen Aliens, denn alles erinnert ein wenig an die C-64-Spiele aus grauer Computer-Urzeit. Mittels wil-



dem Joystick-Gerüttel bzw. Tastenhämmern darf man die niedlichen Exo-Athleten etwa beim Hürdenlauf über Laserstrahlen hieven oder dafür Sorge tragen, daß sie nicht im Maul der Hochsprunglatte verschwinden. Vom Robotwesen über Tausendfüßler bis hin zu intelligenten Pflanzen reicht das Spektrum der reichlich exotischen Sportler, und diese witzigen Gestalten pepen das nicht gerade neue Gameplay doch noch ein bißchen auf.

Dunkles Universum



Dark Universe



Im Jahre 2150 ist es möglich, ein Leben außerhalb der Erde zu gestalten. Die Entdeckung neuer Galaxien und Planeten, Kontakte zu anderen Rassen und immer neue Forschungs- und Technikergebnisse haben den Traum der Menschheit verwirklicht.

Doch die Frage nach der örtlichen Vormachtstellung läßt Konflikte aufkeimen und führt zur Zerstörung einiger Planeten. Die Unterzeichnung eines Friedensvertrags sorgt für neue Unruhen – die Menschen versuchen mit allen Mitteln und einer korrupten Regierung, alle anderen Lebensformen auszuschalten, um die alleinige Herrschaft über alle Galaxien zu erlangen.

Das ist der Ausgangspunkt zu **Dark Universe**, einer Mischung aus Handelssimulation und Strategiespiel, die von Martin Computer Simulations produziert und von NEO in Kürze präsentiert wird. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Feldherrn einer fremden Rasse und muß versuchen, sich gegen die Regierung durchzusetzen. Der Kauf und die Produktion von Rohstoffen, Energiekraftwerken, Lager- und Produktionshallen sowie die Entwicklung neuer Raumschiffstypen stehen im Mittelpunkt des Spiels.



Buried in Time

Die Time Spirit von Secretary Words, Buried in Time ist jetzt in diesem Sommer im Handel. Wenn man hört, was das Abenteuer in der Super-3D-Arena CD-Action und 3D-KO gemischte Bilder zu sehen. Wenn man fast Zeitstrahler enthält...



Die Story, die man spielen kann, ist ein Zeitstrahler, der in der Zukunft beginnt und endet. Wer das will, der muß ihn erst...

News for Kids



So sieht der Handlungsort einer vollständigen Szene aus

Kein vorgefertigtes Spiel, sondern ein Programm zum Selberbasteln interaktiver Abenteuer bietet Coktel Vision den Kleinsten am Computer. Das Produkt ONKEL ARCHIBALD aus der nagelneuen "Play Toons Collection" von Coktel Vision zum Beispiel bringt Geschichten, die auch Spiele und Baukästen für eigene Kreationen sind. Mit dem witzigen Onkel Archibald startet die Serie wahrscheinlich schon im nächsten Monat.

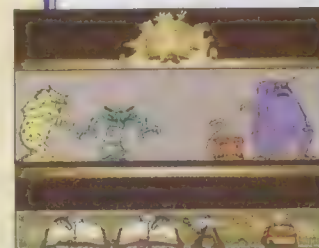
Das System ist relativ einfach: Eine interaktive Geschichte steht im Vordergrund, die von Kindern angesehen und angehört werden kann. Und die Kleinen können nicht nur im Stil von Adventures an der Geschichte teilhaben, sie können sie auch nach Be-



Der Computer im Computer

lieben verändern und mit neuem Leben füllen.

So können nahezu beliebige Gegenstände und Situationen ein- oder ausgebaut werden, Figuren können zugefügt oder wieder entfernt werden, und auch die Hinter-



Monströser Baukasten

gründe lassen sich austauschen. Eine einfach zu bedienende animierte Menüleiste ermöglicht den unkomplizierten Zugang.

Beispielsweise dient der Beutel dazu, Figuren oder animierte Gegenstände zu holen und in das Bild einzufügen. Witzig ist auch der kleine Roboter, der alle ganzen technischen Dinge verwaltet und dementsprechend das Aufnehmen, Vertonen und Ausdrucken der selbsterzeugten Szenen regelt.

Eine Bilderdatenbank stellt Figuren und Gegenstände wie Häuser, Möbel etc. zur Verfügung, die sofort eingefügt werden können. Von Titel zu Titel der Play-Toons-Serie wird sich die Datenbank erweitern lassen und immer umfangreichere Geschichten möglich machen.



Party bei den wilden Kerlen

vb

Doppelt erwischt

Das Licht der Firma Infogrames hatten wir in der letzten Ausgabe (6/95) gleich zweimal unter den Schefel gestellt. Zum einen hatten wir im EC-TS-Bericht auf Seite 30 das phantastische Adventure **Prisoner of Ice** (siehe Seite 66) der Firma Ocean zugeordnet. Das war natürlich hanebüchener Blödsinn, denn ganz allein Infogrames zeichnet dafür verantwortlich.

Den zweiten dicken Fehler machten wir im "Katalog" der Juni-Ausgabe. Dort gaben wir als Hersteller von **Chaos Control** Virgin an - ebenfalls nicht richtig. Auch hier war der Hersteller Infogrames. Sorry!

Mörder im Netz

Girvies Davis ist der Erste verurteilte Mörder, der seine eigene Seite in einem internationalen Netzwerk hat. Im World Wide Web können User ein Foto von ihm downloaden und ein Statement von ihm hören. Bis dahin wird er sich wahrscheinlich bereits vor der höchsten Instanz verantwortet haben. Seine Hinrichtung war für den 17. Mai angesetzt.

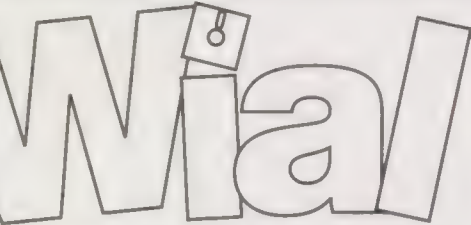
Unsere Meinung dazu: Wen interessiert das Statement eines schuldig gesprochenen Mörders? Wir wollen die Story von Erpresser Dagobert!

Space Hulk



Space Hulk fürs 3DO

Space Hulk, auf dem PC seit 1993 ein Renner, soll dieser Tage für das 3DO auf den Markt kommen. Hersteller Electronic Arts verspricht ein gehöriges Update, das den Möglichkeiten der Konsole wirklich gerecht wird. Das Grundprinzip 3D-Action plus Strategie bleibt natürlich bestehen.



Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Telefon: (0 81 42) 5 96 40

Telefax: (0 81 42) 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. - DO. 9⁰⁰ - 18⁰⁰, FR. 9⁰⁰ - 17⁰⁰

Unser Ladenlokal in AUGSBURG

Karolinenstraße / Ecke Karlstraße

Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ + 13³⁰ - 18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰ Uhr

PC/IBM Disketten

ACES OF THE DEEP MISSION 3.5*	44,90
AL CADAM KOMPL.DT. 3.5*	85,90
ALADDIN (DISNEY) DTANL.	59,90
ATLAS KOMPL.DT.	54,90
BAULÖWE KOMPL.DT. / WINDOWS	89,90
BATTLEDRONE KOMPL.DT. 3.5*	39,90
BAZOOKA SUE KOMPL.DT. 3.5*	89,90
BING! KOMPL.DT. 3.5*	89,90
CANNONFODDER 2 DTANL. 3.5*	59,90
COMBAT CLASSICS 3. GUNSHIP 2000 /	
CAMPAIGN / HISTORY LINE DTANL.	89,90
COMANCHE INK MISSIONS KOMPL.DT.	65,90
DER REIDER KOMPL.DT. 3.5*	79,90
DIE BOX VOL. 1 INK BURNITECH /	
WHALES VOYAGE KOMPL.DT.	54,90
EIGHTBALL DE LUXE 2.0 DTANL. 3.5*	59,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL.DT.	59,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT.HANDB. 3.5*	69,90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL.DT. VERS VGA 3.5*	110,90
FLUGSIMULATOR 5.0 SCENERY CARIBBEAN	45,90
FLUGSIMULATOR 5.0 SCENERY JAPAN	49,90
FLUGSIMULATOR 5.0 SCENERY LAS VEGAS	59,90
FLUGSIMULATOR 5.1 ENGLISH 3.5*	69,90
FS 5 RALLY AROUND THE WORLD 3.5*	55,90
FRONTIER - FIRST ENCOUNTERS - KOMPL.DT.	79,90
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL PRO 95	75,90
GENGHIS KHAN II	79,90
HANSE DE LUXE KOMPL.DT.	49,90
HARPOON II V2.0 3.5*	69,90
HARPOON II COLDSWAP & WESTPAC BATTLESET II	49,90
HATTRICK - BL. MANAGER - KOMPL.DT.	49,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL.DT. 3.5*	49,90
HUGO DTANL. 3.5*	59,90
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL.DT.	69,90
JUNGLE STRIKE DTANL. 3.5*	54,90
KLIK'N'PLAY KOMPL.DT. 3.5*	49,90
LINKS PRO COURSE: PRAIRIE DUNE 3.5*	49,90
LION KING DTANL. 3.5*	59,90
LORDS OF THE REALM KOMPL.DT.	69,90
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT. 3.5*	69,90
MAL MARINES / WINDOWS DTANL.	55,90
NECTARIS KOMPL.DT. *	49,90
PANZERGENERAL DTANL. 3.5*	85,90
PETER PAN KOMPL.DT. 3.5*	64,90
PINEBALL DREAMS 2 (DATA DISK) DTANL.	49,90
PINEBALL FANTASIES DTANL. 3.5*	65,90
PIZZA CONNECTION KOMPL.DT.	85,90
POWERDRIVE DTANL. 3.5*	65,90
PROJECT X* DTANL. 3.5*	39,90
PSYCHOTECHNICA DTANL.	49,90
RUESSLEIN KOMPL.DT.	69,90
SIEDLER KOMPL.DT. VGA 3.5*	59,90
SIM CLASSICS INK SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE	75,90
SIM TOWER 3.5* WINDOWS-VERS.)	79,90
SPACE SIMULATOR (MICROSOFT)	49,90
STAR CRUSADER KOMPL.DT. 3.5*	59,90
STAR TREK JUDGEMENT RITES VGA 3.5* DTANL.	79,90
STARWARS SCREEN SAVER ENTERTAIN	59,90
SUPERPROG DTANL. 3.5*	39,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL.DT.	35,90
TRANSPORT TYCOON WORLD EDITOR K.D.	39,90
TIE FIGHTER KOMPL.DT.	69,90
THE FIGHTER MISS. DEFENDER OF EMPIRE	39,90
ULTIMATE BODY BLOWS DTANL.	49,90
X-COM TERROR FROM THE DEEP KOMPL.DT. 3.5*	69,90

Preishits PC Disketten

1942 PACIFIC AIR WAR DT.HANDB. 3.5*	49,90
ACES OVER EUROPE (SIERRA/DYNAMICS) 3.5*	29,90
ALIEN LEGACY 3.5*	39,90
ANOTHER BODY BLOWS DTANL. 3.5*	49,90
ARCADE POOL DTANL. 3.5*	39,90
ARCHER MCLEAN'S POOL BILLIARD	34,90
BATTLEBUGS (SIERRA/DYNAMICS) 3.5*	24,90
BATTLESLIKE INK. DATA DISK KOMPL.DT. 3.5*	29,90
BATTLETECH 2 - 2 SPIEL 3.5*	24,90
BENEATH A STEEL SKY 3.5* KOMPL.DT.	29,90
BLACK HAWK DTANL. 3.5*	29,90
BLUES BROTHERS JUKEBOX 3.5*	9,90
CAMPAIGN 2 3.5*	29,90
CHOKS ENEMY DTANL. 3.5*	29,90
CLASSIC POWER COMP INK. SPACE QUEST V /	
ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE	59,90
COLONELS BEQUEST PC3.5	24,90
COOL SPOT 3.5*	29,90
DER CLOU KOMPL.DT. 3.5*	29,90
DOGFIGHT DT.HANDB. 3.5*	39,90
DUNE II KOMPL.DT. 3.5*	19,90
DUNE II - BATTLE OF ARAKIS	35,90
ESKHOEY MANAGER KOMPL.DT. 3.5*	39,90
EYE OF BEHOLDER II KOMPL.DT. 3.5*	89,90
F14 FLEET DEFENDER DT.HANDB. 3.5*	39,90
F15 STRIKE EAGLE 3 DT.HANDB. 3.5*	35,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT. 3.5*	39,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT.HANDB. 3.5*	39,90
FREDDY PHARKAS 3.5*	29,90
GABRIEL KNIGHT (SIERRA) 3.5*	29,90
GENESIA 3.5*	29,90
GUNSHIP 2000 DT.HANDB. 3.5*	39,90
HARRIER JUMP JET DTANL. 3.5*	39,90
HEART OF CHINA DTANL. 3.5*	34,90
INCA II KOMPL.DT. 3.5*	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	29,90
ISHAR II KOMPL.DT. 3.5*	29,90
JIMMY WHITE SNOOKER 3.5*	24,90
KYRIANDIA II - HAND OF FATE - KOMPL.DT. 3.5*	29,90
LEGIONS OF VALOUR DTANL. 3.5*	29,90
LEMPEREUR KOMPL.DT. 3.5*	9,90
LASER SQUAD VGA 5.25* DTANL.	19,90
LOTHAR MATTHAUS SOCCER 3.5*	19,90
MANHUNTER NEW YORK 3.5*	29,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO	29,90
MASTER OF ORION KOMPL.DT. 3.5*	39,90
MIGHT & MAGIC 5 - DARKS OF XEEN - K.D. 3.5*	29,90
MONKEY ISLANDS II VGA 3.5* KOMPL.DT.	49,90
PACIFIC STRIKE DT.HANDB. 3.5*	49,90
PGA TOUR GOLF 3.5*	34,90
PIRATES GOLD DT. VERS. 3.5*	34,90
POLICE QUEST 3.5*	34,90
POLICE QUEST 4 (SIERRA) 3.5*	24,90
POPULOUS INK. PRIMISED LAND 3.5*	9,90
POPULOUS 2	29,90
POWERMANAGER 3.5*	39,90
QUEST FOR GLORY 4 (SIERRA) 3.5*	29,90

Preishits PC Disketten

RAILROAD TYCOON DE LUXE DT. VERS. 3.5*	39,90
REACH FOR THE SKIES 3.5*	34,90
RED BARON DTANL. 3.5*	29,90
RED HELL KOMPL.DT. 3.5*	24,90
RETURN TO ZORK DTANL. 3.5*	24,90
REUNION KOMPL.DT. 3.5*	24,90
ROME AD 92 DTANL. 3.5*	29,90
SECRET WEAPONS OF GIM LUFTWAFFE 3.5*	35,90
SIM ANT KOMPL.DT. 3.5*	24,90
SIM EARTH KOMPL.DT. 3.5*	24,90
SPACE QUEST 4 KOMPL.DT. 3.5*	35,90
SPECIAL FORCES 3.5* + 5 SPIELE	34,90
STARLORD KOMPL.DT. 3.5*	39,90
STREETFIGHTER 2 DTANL. 3.5*	29,90
SUBWAR 7150 INK. MISSION KOMPL.DT. 3.5*	59,90
SYSTEM SHOCK KOMPL.DT. 3.5*	39,90
TASK FORCE 1942 DTANL. 3.5*	39,90
TEST DRIVE II 3.5*	29,90
T.F.X. - TACTICAL FIGHTER EXP. KOMPL.DT. 3.5*	34,90
TORNADO (DIGITAL INTEGRATION) 3.5*	24,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL.DT. 3.5*	39,90
ULTIMA 7 - BLACK GATE - KOMPL.DT. 3.5*	39,90
ULTIMA UNDERWORLD 3.5*	39,90
WAR IN THE GULF KOMPL.DT. 3.5*	19,90
WINNERS' CIRCLE ACADEMY 3.5*	29,90
WINTER CHALLENGE THE GAMES 3.5*	24,90
WORLD CUP USA 1994 DTANL. 3.5*	24,90
XENOBOTS 3.5*	29,90
YEAGER AIR COMBAT 5.25* DTANL.	9,90
ZOO! DTANL. 3.5*	29,90

CD ROM Programme

10 JAHRE INTERPLAY ANTHOLOGY	35,90
11TH HOUR DTANL. *	109,90
1830 RAILROADS & ROBBER BARONS	79,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DTANL.	69,90
7TH QUEST DTANL.	24,90
ACES OF THE DEEP KOMPL.DT. *	89,90
ACROSS THE RHINE KOMPL.DT. *	89,90
ACTION SOCCER KOMPL.DT. *	69,90
AEROSMITH QUEST FOR FAME	89,90
AIR COMBAT CLASSICS INK. BATTLEHAWKS 1942 /	
SECRET WEAPONS / FINEST HOUR & SCENERIES	89,90
ALBION BREED: TOWER ASSAULT DTANL.	65,90
ALBION LOGIC (SSI)	79,90
ALONE IN THE DARK I KOMPL.DT.	65,90
ALONE IN THE DARK II KOMPL.DT.	79,90
AMERIKA 1861-1865 KOMPL.DT. *	85,90
ARMED AND DANGEROUS DTANL.	75,90
ARMORED FIST KOMPL.DT.	44,90
AROUND HOLLYWOOD DTANL.	45,90
ATARI 2600 ACTION PACK	49,90
AUFSPÜHUNG OST DELUXE EDITION K.D.	49,90
AWARD WINNERS PLATINUM DISC	139,90
CIVILIZATION & ELITE II DT. VERSION	59,90
B17 FLYING FORTRESS DTANL.	39,90
B.C. RACERS / STONERACERS DTANL.	39,90
BOR DYLAN - HIGHWAY 61 INTERACTIVE -	39,90
BOY RIK SIEGE (auch Audio-CD)	44,90
BATTLEBUGS KOMPL.DT.	49,90
BATTLECHESS COLLECTION	44,90
BATTLEDRONE KOMPL.DT.	44,90
BATTLESLIKE INK. KOMPL.DT.	89,90
BEAVIS & BUTT-HEAD SCREENSAVERS	54,90
BETRAYAL AT KRONDORF (SIERRA)	29,90
BIOGRAPHY KOMPL.DT.	85,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL.DT.	79,90
BOB DYLAN - HIGHWAY 61 INTERACTIVE -	49,90
BOLD DTANL.	49,90
BUREAU 13 DTANL.	75,90
BURNING STEEL & MISSION 1-3 KOMPL.DT.	89,90
BURNITECH KOMPL.DT.	24,90
CAMPAIGN KOMPL.DT.	35,90
CHAOS CONTROL DT.HANDB. *	29,90
CINEMA (MICROSOFT) 1995 (Film Datenbank)	139,90
CLASSIC ADVENTURE INK. LOOM / MANIA MANSION /	
INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND I KOMPL.DT.	99,90
COMANCHE INK. MISSION 1 & II KOMPL.DT.	89,90
COMBAT CLASSICS I INK. HISTORY LINE /	
CAMPAIGN / GUNSHIP 2000 DT.HANDB.	69,90
COMMANDER BLOOD	45,90
CORPUS DELICTI INK. HEIMDALL / THUNDER.	19,90
HAWK / CURSE OF ENCHANTIA DTANL.	19,90
COVER GIRL STRIP POKER	29,90
CREATURE SHOCK KOMPL.DT.	74,90
CYBERIA	29,90
CYBERPACE KOMPL.DT.	35,90
DAEDALUS ENCOUNTER	89,90
DARK FORCES KOMPL.DT.	49,90
DARKSIDE KOMPL.DT.	39,90
DAS AMT KOMPL.DT.	89,90
DAS SCHWARZE AUG (DSK) KOMPL.DT.	39,90
DAVID BOWIE - JUMP - WINDOWS	29,90
DAWN PATROL	29,90
DER REIDER KOMPL.DT.	79,90
DESCENT DTANL.	75,90
DESSERT STRIKE	39,90
DIE BOX COMPIL INK. DYNATECH /	
WHALES VOYAGE / BURNITECH KOMPL.DT.	54,90
DIE VERKÜCKTE RALLYE KOMPL.DT.	69,90
DIGIBARS	24,90
DINOSAURS (MICROSOFT) KOMPL.DT.	149,90
DISCOWORLD DTANL.	14,90
DOGFIGHT DT.HANDB.	35,90
DOMINUS	89,90
DOPPELDRASS (ANSTOSS & WORLD CUP) K.D.	39,90
DORNRÖSCHEN (Märchen) KOMPL.DT.	39,90
DRAGON LORE - LEGEND BEGINS - K.D.	39,90
DRAGONS LAIR DTANL.	29,90
DREAMWEBS	29,90
DUNE I INK. KOMPL.DT.	24,90
DUNE II - BATTLE OF ARAKIS - KOMPL.DT.	69,90
DUNGEON MASTER II KOMPL.DT. *	89,90
EARTH SIEGE KOMPL.DT.	74,90
EARTH SIEGE MISSIONS KOMPL.DT.	59,90
ELITE 3 (FRONTIER) DTANL.	29,90

CD ROM Programme

ELITE PLUS KOMPL.DT.	35,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL.DT.	75,90
EYE OF THE BEHOLDER II	19,90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1-3 KOMPL.DT.	89,90
F117A NIGHTHAWK	35,90
F15 STRIKE EAGLE II DT.HANDB.	39,90
FALCON 3.0 DT.HANDB.	39,90
FANTASY FEST INK. STRONGHOLD / DUNGEON	
HACK / FANTASY EMPIRE / UNLIMITED ADV.	69,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT.	34,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT.HANDB.	79,90
FIGHTER WING DTANL.	59,90
FLAMINGO TOURS KOMPL.DT.	14,90
FLASHBACK KOMPL.DT.	74,90
FLIGHT COMMANDER II	74,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL.DT. *	74,90
FLIGHT PACK 2 INK. F19 STEALTH FIGHTER /	
MIG 29 / FLIGHT SIM TOOL KIT	39,90
FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK)	24,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT.	89,90
FLUGSIMULATOR I ENGL. VERS.	69,90
FLUGSIM 5 SCENERY BRITISH ISLES	59,90
FLUGSIM 5 SCENERY VIVA LAS VEGAS	69,90
FOOTBALL GLORY	59,90
FOOTBALL MANAGER - THE FINAL - DT. HB	24,90
FORMULA RACING GRAND PRIX DT.HANDB.	35,90
FRONTIER - FIRST ENCOUNTERS - KOMPL.DT.	69,90
FRONT LINES KOMPL.DT.	69,90
FULL THROTTLE / VOLLAGS D.A. Update-fähig	69,90
FUSSBALL WELTMEISTERSCHAFTEN 1930 - 1994	85,90
FUTURE DIMENSIONS DTANL. *	59,90
GADGET	89,90
GONE FISHIN	24,90
GREATEST FLEET DTANL.	75,90
GREAT COURTS 2 DTANL.	75,90
GREAT NAVE BATTLES II	75,90
GUILTY DTANL.	75,90
GUNSHIP 2000 DT.HANDB.	79,90
HAMMER OF THE GODS KOMPL.DT.	79,90
HARPOON CLASSICS INK. SCENARIOS & EDITOR	69,90
HARRIER JUMP JET DTANL.	39,90
HERBERT GRÖNEMEYER CD ROM / CD AUDIO	14,90
HIGH SEA TRADERS KOMPL.DT.	69,90
HOLLYWOOD PICTURES KOMPL.DT. *	79,90
HÖRLEINER SAG INK. KOMPL.DT.	29,90
HUMANS 1 & 2 KOMPL.DT.	19,90
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL.DT.	65,90
INCA COLLECTION KOMPL.DT.	65,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	39,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS) INK. MAUSMATTE	35,90
INFERNO KOMPL.DT.	85,90
INTERNATIONAL TENNIS OPEN DTANL.	74,90
IRON ASSAULT KOMPL.DT.	29,90
IRON HELIX DT.HANDB.	19,90
ISHAR I	24,90
ISHAR II	19,90
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE	69,90
JAGGED ALLIANCE	29,90
JORDAN FLIGHT (CLASSIC)	29,90
JUMP RAVEN	65,90
JUNGLE STRIKE DTANL.	34,90
KICK OFF 3 KOMPL.DT.	54,90
KIDS ON SITE	19,90
KINGS QUEST 1-6 COLLECTION	89,90
KINGS QUEST 7 PRINCELESS BRIDE KOMPL.DT.	89,90
KLIK'N'PLAY KOMPL.DT.	69,90
KYRIANDIA 2 - HAND OF FATE -	39,90
KYRIANDIA 3 - MALCOM'S REVENGE - KOMPL.DT.	89,90
L-ZONE	85,90
LANDS OF LORE DTANL.	34,90
LARRY I-6 COLLECTION DTANL.	89,90
LARRY 5 & 6 PERFECT GENERAL DTANL.	19,90
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA -	39,90
LEISURE SUIT LARRY 6 INK. MAUSMATTE	35,90
LEMMINGS 1 & 2	69,90
LEMMINGS 3 DTANL.	49,90
LEMMINGS FOR WINDOWS DTANL.	69,90
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL.DT.	69,90
LINKS 386 INK. SCENERIES	65,90
LINKS 386 SCENERY PRAIRIE DUNE	49,90
LODERUNNER KOMPL.DT.	79,90
LOLYPOP KOMPL.DT.	29,90
LOST EDEN KOMPL.DT.	39,90
LOTHAR MATTHAUS SUPER SOCCER K.D.	39,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE INK. INDY 4 /	
DAY OF TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	79,90
MT. TANK PLATOON plus 30 GAMES	95,90
MAGIC CARPET KOMPL.DT.	95,90
MAGIC CARPET DATA HIDDEN WORLDS K.D.	36,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL.DT.	54,90
MANIA MANSION II - DAY OF TENTACLE - K.D.	69,90
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT.	89,90
MASTER OF ORION & U.F.O. DTANL.	69,90
MEGA PACK INK. MEGAFORTRESS &	
SCENERY OPEN. SLEDGEHAMMER	16,90
MICROBOLDS DTANL.	29,90
MEGATRAVELLER DTANL.	39,90
MENZOBERANZAN (SSI) INK. MAUSMATTE	38,90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB.	79,90
MICROSOFT	34,90
MIG 29 & GUNSHIP DTANL.	39,90
MIGHT & MAGIC 3 KOMPL.DT.	39,90
MIGHT & MAGIC TRILOGY 3-5 KOMPL.DT.	99,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL.DT.	39,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT.	39,90
MONY MONY COMPLETE WASTE OF TIME	39,90
MYST DT.HANDB.	99,90

CD ROM Programme

POWERHITS BATTLETECH BATTLETECH 1 & 2 /	34,90
MECHWARRIOR	34,90
POWER UP KOMPL. INK. PIRATES GOLD / FORMULA	
ONE G.P. / F15 STRIKE EAGLE 3 DTANL.	74,90
PREMIERE MANAGER 3	74,90
PRINCE - SYMBOL INTERACTIVE -	105,90
PRIVATEER - CLASSIC	29,90
PRIVATEER & STRIKER COMMANDER DT.HANDB.	85,90
PROJECT TODESPALDE	29,90
PROTOTYPE KOMPL.DT.	89,90
PSYCHO PINBALL DTANL.	69,90
PSYCHOTECHNICA DTANL.	69,90
RATNTRAINER KOMPL.DT.	69,90
RAVENLOFT INK. MAUSMATTE	29,90
RAVENLOFT 2 - STONE PROPHECY -	79,90
REBEL ASSAULT DT. VERS.	65,90
RED BARON & RAILROAD TYCOON DTANL.	39,90
RENEGADE - BATTLE FOR JACOBS STAR	59,90
RETRIBUTION DTANL.	79,90
RISE OF THE ROBOTS KOMPL.DT.	49,90
ROBINSON'S RECIEM ENHANCED KOMPL.DT.	75,90
ROYAL FLUSH PINBALL	59,90
SAM & MAX - HIT THE ROAD - KOMPL.DT.	69,90
SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT.	49,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE INK. SCEN	39,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER DT.HANDB. *	59,90
SHADOWCASTER KOMPL.DT.	39,90
SHERLOCK HOLMES - LOST FILES - (CLASSIC)	39,90
SILENT SERVICE 2 & RED STORM RISING	39,90
SIM CITY 2000 & DATA KOMPL.DT.	95,90
SIM TOWER / WINDOWS DTANL.	69,90
SIMON THE SORCERER KOMPL.DT.	59,90
SLAM CITY	54,90
SUPREMACY 2000 DTANL.	69,90
SOCCER KID	29,90
SPACE QUEST 1-5 COLLECTION DTANL.	55,90
SPACE SHUTTLE	29,90
SPECIAL FORCES plus 50 GAMES	29,90
STALINGRAD	79,90
STARLORD KOMPL.DT.	45,90
STAR TREK 25TH ANNIV./SPRACHLAUSGABE	49,90
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT. *	85,90
STAR TREK NEXT GENERATION TECHN. MANUAL	79,90
STERNENSCHWEIF - DSA INK. SAP KOMPL.DT.	69,90
STRATCOM - RETURN TO RATA - DT.VERS.	75,90
SUBWAVE 2050 INK. SCENARIO KOMPL.DT.	39,90
SUMMER & WINTER CHALLENGE	29,90
SUPER KARTS DT. HANDB.	69,90
SUPER STRATEGIC WARS - TURBO DTANL.	59,90
SUPER TETRIS plus 50 GAMES	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC)	29,90
SYSTEM SHOCK ENHANCED KOMP.DT.	75,90
TANK COMMANDER KOMP.DT.	89,90
TASK FORCE 1042 DTANL.	59,90
TEMPATION KID / 7TH GUEST / LAND OF LORE /	
HAND OF FATE / INDY CAR RACING	89,90
THE BLUE PLANET 2000 KOMPL.DT.	45,90
THEIR FINEST HOUR - BATTLE OF BRITAIN -	49,90
THEME PARK KOMP.DT.	39,90
TORNADO & FALCON 3.0 DT.HANDB.	19,90
TRANSACTICA	9,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL.DT.	9,90
UNDERLAND KOMP.DT.	59,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL.DT.	54,90
ULTIMATE BOMB BLOWS DTANL.	59,90
ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2	84,90
US NAVY FIGHTERS KOMPL.DT.	89,90
UNDER A KILLING MOON DT.HANDB.	99,90
UNIVERSE	9,90
USS TICONDEROGA DT.HANDB.	85,90
VIRTUOUS KOMPL.DT.	85,90
VISTA PRO 3 12 KOMPL.DT.	109,90
WACKY WHEELS INK. LUGS DTANL.	59,90
WARCRAFT ORCS & HUMANS DTANL.	59,90
WAR IN THE GULF KOMPL.DT.	35,90
WHALES VOYAGE KOMPL.DT.	29,90
WINDS OF CHANGE DIE UBERMACHT - K. & *	59,90
WING KATAL-CD - K. & * ELEDE DEMOS / SPIEL	4,90
BESCHREIBUNGEN CA. 500 MB	nur DM 8,90
oder gegen DM 8,00 in Briefmarken frei Haus	
WING COMMANDER 1 & INDIANAPOLIS 500	39,90
WING COMMANDER 2 & 12 DE LUXE EDITION	79,90
WING COMMANDER 2 - CLASSIC	39,90
WING COMMANDER 3 KOMPL.DT.	119,90
WING COMMANDER ARMADA DT. HANDB.	39,90
WING OF GLORY DTANL.	59,90
WINDSURF & SOLOVIERE OF AZIMUTH K.D	85,90
WORLD OF BUSINESS INK. TRANSWORLD /	
MAD TV / TRANSWORLD / WINZER	65,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP (JFO 2) K.D	39,90
X-MEM LEMMINGS 94 DTANL.	39,90
XING COLLECTOR DTANL.	39,90
WRATH OF THE GODS DTANL.	89,90
ZORRO DTANL.	69,90

Konsolenkrieg zum Weihnachtsgeschäft?

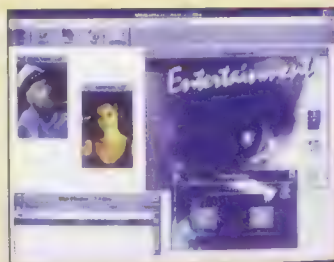
Alles deutet darauf hin, daß in Deutschland zum Weihnachtsgeschäft ein dicker Krieg um Marktanteile losgeht. Atari hat jetzt neue Vertriebsverträge für Deutschland abgeschlossen. Das soll, so Atari, einen Schub für den **Jaguar** geben. Das deutsche **3DO** - bisher waren nur Importmodelle zu haben - soll im Herbst auf den Markt kommen. Der wichtigste Lizenznehmer, Panasonic, will nach den guten Verkäufen in den USA die Deutschen mit der Konsole beglücken. Gute Chancen rechnet sich die Firma mit dem neuen **M2-Chip** aus, der der Maschine noch einen Zusatzschub geben soll.

Das CD-i von Philips steuert dagegen, und man will bis zum Ende des Jahres eine Million Maschinen in Europa verkauft haben. Die **Play Station (PSX)** von Sony soll ebenfalls bis zum Herbst offiziell in Deutschland zu haben sein. In England gehen die Teile jedenfalls weg wie nichts. Das Sega-Flaggschiff **Saturn** ist in England der größte Konkurrent für Sony. Auch hier sind bereits astronomische Verkaufszahlen gemeldet worden. Für Deutschland versucht Sega, bis Weihnachten auf den Markt zu kommen.

Der derzeitige Verlierer heißt auf jeden Fall Nintendo. Trotz spektakulärer Engine wird die **Ultra-64**-Maschine erst im Jahr 1996 im Handel sein und heftige Einbußen durch die Verspätung hinnehmen müssen. In den Spielhallen steht die Ultra-64 bereits und kann in Form der Game-Maschine *Cruisin' USA* bewundert werden.

Kino-Infos per Modem

Ab sofort können Filmfreaks mit PC und Modem Informationen zu allen aktuellen Kinofilmen abrufen. Im Kritiker-Forum kann man sich außerdem mit Gleichgesinnten über die Filme austauschen. Eine Chat-Area (direktes Gespräch) ist ebenfalls in der Box. Wichtigstes Merkmal dürfte aber die Area "Aktuelle Filme" sein. Ausführliche Infos zu den Movies sind schnell abrufbar.



Wer spielt mit? Wer führt Regie? Ein Star-Archiv mit mehr als 400 Schauspielern bringt noch das Tüpfelchen auf dem i. Die Nummer der **Backstage-Box** vom T+M Verlag ist 040/5142110. Die Software für die Box ist auf unserer Heft-CD

Stichwort: Vactor

Also mal ehrlich, die Hand aufs Herz: Wer weiß, was ein Vactor ist? Die Industrie hat damit einen neuen Beruf für Schauspieler kreiert, die gerade in Hollywood keinen Vertrag haben. Vactor ist die Abkürzung für Video Game Actor (Videospiel-Darsteller). Fehlt nur noch die Oscar-verleihung für den besten Schauspieler vor dem blauen Hintergrund (Blue Screen).

Football-Invasion

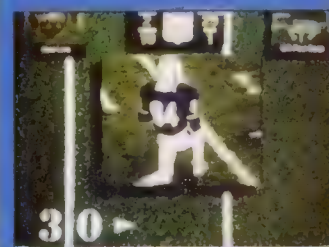
Nicht erst seit dem Start der World League ist American Football in Deutschland eine beliebte Sportart. Direkt im Gefolge des Basketball-Borries kommt Football schwen. In Markt Wittenberg mit zwei deutsche Teams (Frankfurt Galaxy, Rhein Fire) durch die World League partnern ist die amerikanische Liga NFL auf dem Vormarsch. Was die Firma **Activision** seit jetzt zum amerikanischen Football-Spiel für NFL auf den Markt gekommen.

Live Action Football ist von renommierten Managern und Game-Designern entwickelt worden. Das Spiel ist ein Action-Game, das die Spieler in der ersten Person durch die Spielhalle führt. Die Spieler können die Kontrolle über die Spieler übernehmen. Das Spiel ist ein Action-Game, das die Spieler in der ersten Person durch die Spielhalle führt. Die Spieler können die Kontrolle über die Spieler übernehmen.



Live Action Football hat viele Steuerungsmöglichkeiten, aber der größte Vorteil liegt in der Qualität der Spielgrafik. Das Spiel ist ein Action-Game, das die Spieler in der ersten Person durch die Spielhalle führt. Die Spieler können die Kontrolle über die Spieler übernehmen.

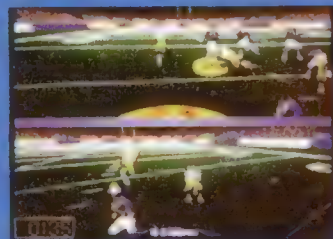
von Activision entwickelt, ist das Spiel ein Action-Game, das die Spieler in der ersten Person durch die Spielhalle führt. Die Spieler können die Kontrolle über die Spieler übernehmen. Das Spiel ist ein Action-Game, das die Spieler in der ersten Person durch die Spielhalle führt. Die Spieler können die Kontrolle über die Spieler übernehmen.



Live Action Football hat viele Steuerungsmöglichkeiten, aber der größte Vorteil liegt in der Qualität der Spielgrafik. Das Spiel ist ein Action-Game, das die Spieler in der ersten Person durch die Spielhalle führt. Die Spieler können die Kontrolle über die Spieler übernehmen.

aktiviert werden. Für Anfänger, die noch nicht mit der Steuerung vertraut sind, gibt es eine Hilfestellung. Das Spiel ist ein Action-Game, das die Spieler in der ersten Person durch die Spielhalle führt. Die Spieler können die Kontrolle über die Spieler übernehmen.

Wesentlich komplexer und auch komplizierter ist **Unnecessary Roughness '95**, das ebenfalls von Activision kommt. Hier kann der Spieler außer dem Team-Management auch in die Rollen der Spieler schlüpfen.



Unnecessary Roughness '95 ist ein Action-Game, das die Spieler in der ersten Person durch die Spielhalle führt. Die Spieler können die Kontrolle über die Spieler übernehmen. Das Spiel ist ein Action-Game, das die Spieler in der ersten Person durch die Spielhalle führt. Die Spieler können die Kontrolle über die Spieler übernehmen.

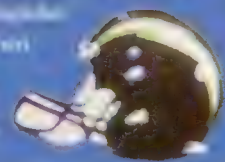
Die Spieler können die Kontrolle über die Spieler übernehmen. Das Spiel ist ein Action-Game, das die Spieler in der ersten Person durch die Spielhalle führt. Die Spieler können die Kontrolle über die Spieler übernehmen. Das Spiel ist ein Action-Game, das die Spieler in der ersten Person durch die Spielhalle führt. Die Spieler können die Kontrolle über die Spieler übernehmen.



Unnecessary Roughness '95 ist ein Action-Game, das die Spieler in der ersten Person durch die Spielhalle führt. Die Spieler können die Kontrolle über die Spieler übernehmen. Das Spiel ist ein Action-Game, das die Spieler in der ersten Person durch die Spielhalle führt. Die Spieler können die Kontrolle über die Spieler übernehmen.

Das Spiel ist ein Action-Game, das die Spieler in der ersten Person durch die Spielhalle führt. Die Spieler können die Kontrolle über die Spieler übernehmen. Das Spiel ist ein Action-Game, das die Spieler in der ersten Person durch die Spielhalle führt. Die Spieler können die Kontrolle über die Spieler übernehmen. Das Spiel ist ein Action-Game, das die Spieler in der ersten Person durch die Spielhalle führt. Die Spieler können die Kontrolle über die Spieler übernehmen.

Das Spiel ist ein Action-Game, das die Spieler in der ersten Person durch die Spielhalle führt. Die Spieler können die Kontrolle über die Spieler übernehmen. Das Spiel ist ein Action-Game, das die Spieler in der ersten Person durch die Spielhalle führt. Die Spieler können die Kontrolle über die Spieler übernehmen. Das Spiel ist ein Action-Game, das die Spieler in der ersten Person durch die Spielhalle führt. Die Spieler können die Kontrolle über die Spieler übernehmen.



SuperKarts™

SUPERKARTS ist eine Achterbahnfahrt rasanter Kart-Action.

Spüre wie die Wände der unglaublichen Rennstrecken an Dir vorbeirasen, wenn Du mit über 160 Sachen durch die Kurven fegst. Spring einfach in den Fahrersitz, greif Dir das Lenkrad und gib Gas!

SUPERKARTS ist das heißeste Rennspiel-Erlebnis auf PC und PC CD-ROM.

- 16 wilde Kurse voll schneller, verrückter Renn-Action!
- Das einzigartige RT3D System ermöglicht blitzschnelle Grafik mit 60 Frames pro Sekunde!
- Ein-Spieler-Modus, Zwei-Spieler Split-Screen-Modus oder unglaubliche 8 Spieler im Netzwerk!
- Soundtrack in CD-Qualität von drei englischen Dance-Bands!

Format: PC und PC CD-ROM

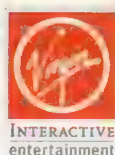
Hedline: 040/ 39 11 13

"Rennsportereignis 1995!" 84% PC Games 4/95

"Mit ein paar Kumpels ist die Rennerer nicht zu schlagen." 80% Power Play 4/95

Du spielst kein Spiel -

Du fährst das aufregendste Rennen Deines Lebens!



© 1995 Manic Media Productions Ltd. SUPERKARTS is a registered trademark of Manic Media Productions Ltd. All rights reserved. Published and distributed under license by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. is a division of Spelling Entertainment Inc.





Bretthupferl

von
Rainer Scheer

verleben. Nicht umsonst ist ein Spiel wie *Café International* seit sechs Jahren ein Verkaufserfolg.

Über den Berliner Verlag Blatz Spiele konnte an dieser Stelle schon viel Positives

benden Manko abgesehen, gehört das Spiel aber zweifellos zu den besten Titeln des Jahrgangs und kommt bei uns immer wieder auf den Spieltisch.

Ganz schön verschlungen!

Die Schlangen von Delhi

Autor: Manfred Franz; für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren; Hersteller: Blatz Spiele, 12359 Berlin, Preis: ca. 45 DM

Jetzt wird's draußen langsam wieder warm, die Bewegungen werden schwerfällig, die Hitze drückt. Warum also am Spieltisch operative Hektik verbreiten, wenn's auch anders geht? Legespiele sind wie geschaffen, um in ruhiger Atmosphäre einen gemütlichen und ereignisreichen Abend zu

In Kürze ...

News im Sommer – das ist schwierig. Die Hersteller fiebern der Entscheidung im Wettbewerb "Spiel des Jahres" entgegen, Neuheiten gib'ts frühestens wieder im Oktober, rechtzeitig zu den Spieltagen in Essen. Also Platz genug, um an dieser Stelle mal zu feiern: Das Deutsche Spiele-Archiv in Marburg wird zehn Jahre alt. Entstanden aus einer Privatsammlung, ist das Archiv heute das größte seiner Art in Deutschland. Dokumentiert werden Brettspiele im deutschsprachigen Raum nach 1945, zur Zeit liegt der Bestand bei knapp 10.000 Titeln. In zahlreichen Ausstellungen kann das breite Publikum Teile des Archivbestands in Augenschein nehmen. Die Bibliothek mit ihren 4500 Büchern und die umfangreichen Zettelarchive werden geme und oft von Wissenschaftlern, Pädagogen, Journalisten, Studenten und Spieleautoren genutzt. Seit einigen Jahren arbeitet das Deutsche Spiele-Archiv auch als Geschäftsstelle für den Kritikerpreis "Spiel des Jahres".

Durch einen regelmäßigen Spieleabend ist gewährleistet, daß die Spiele in den Regalen keinen Staub ansetzen. Mitspielen und Ausprobieren heißt die Parole. Kontakt: Deutsches Spiele-Archiv, Ketzerbach 21 1/2, 35037 Marburg, Tel./Fax: 06421/62728



berichtet werden, und jetzt hat man wieder ein Top-Spiel der oben beschriebenen Art im Programm. Von Manfred Franz kommt eine ganz verschlingelte Angelegenheit: **Die Schlangen von Delhi**.

Wer am Zug ist, legt von seinen fünf Kärtchen, die anschließend wieder auf diese Zahl ergänzt werden, beliebig viele einer Farbe an eine entsprechende Schlange an. Das Verlängern der Schlange wird mit



Punkten belohnt. Die meisten Punkte entscheiden am Ende über den Sieg. Und weil Schlangen nicht immer so schön gerade liegen, kann der Weg verschlungen lang sein, ehe die Schlange im Korb des Schlangenbeschwörers verschwindet.

"Die Schlangen von Delhi" sind ein ausgewogenes taktisches Legespiel, dessen einzige Schwachstelle die Spielregel ist, die nicht alle Fragen klärt – etwa, ob eine Schlange auch aus dem Rand des Spielfelds hinausgebaut werden darf, eine Frage, die sich im Spielverlauf eigentlich in jeder Partie ergibt. Von diesem leicht zu behe-

Genau geschaut!

Set!

für 2 bis 8 Spieler ab 10 Jahren, Hersteller: F.X. Schmid, 83209 Prien/Chiemsee, Preis: ca. 20 DM

Damit nicht der Eindruck entsteht, der Rezensent würde gleich friedlich säuselnd in einer Ecke zusammensinken – nur ruhige Spiele und so –, hier noch das beste und herausforderndste Reaktionsspiel des Jahrgangs: **Set!** Zwölf Karten liegen in der Spieltischmitte. Die Gebilde auf ihnen unterscheiden sich in Anzahl, Farbe, Form und Füllung. Ein Set liegt dann vor, wenn drei der offen ausliegenden Karten in diesen vier Eigenschaften "gleich" oder "verschieden" sind. Ist nur eine Bedingung nicht erfüllt – etwa weil nur zwei Karten die gleiche Farbe aufweisen –, liegt kein gültiges Set vor. Die bis zu acht Spieler versuchen gleichzeitig, die Sets zu entdecken und für sich zu sammeln. Da ist ein klarer Kopf gefragt, um die Übersicht zu behalten. In der Regel gibt es nach der ersten Spielrunde ein oder zwei Mitspieler, die einen stolzen Stapel Sets vor sich liegen haben und andere, die einfach nur mitspielen durften. Doch sie sind gefangen vom Reiz des Spiels und verlangen Revanche. Aber, und das muß ganz klar sein, Set! ist etwas für Freaks. Gelegenheitsspieler sind hoffnungslos überfordert, denn man muß die Herausforderung erkennen, die in dem Spiel liegt, um es zu mögen.



Jetzt 4x in Berlin
Mediapoint - Steglitzer
Steglitzer - Bismarckstraße 63
Friedrichstraße - Topal bei 120
und am Potsdamer Platz
Scharf - Hauptbahnhof 12
1. und 2. Stock

Media Point

Verkauf

Ankauf

Tausch

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

Nur Fliegen ist schöner!

Flight Unlimited

DER Flugsimulator schlechthin!
- nur auf CD-ROM -

89,95

IndyCar Racing

Das Kultspiel unter den
Autorennspielen!
Jetzt neu auf CD-ROM zum
"Ich schmeiß' mich weg"-Preis

19,95

Oldtimer

Erleben Sie mit Max Design's
herausragender Wirtschafts-
simulation die Anfänge der
Automobilindustrie - jetzt zum
absoluten Hammerpreis!

CD-ROM **39,95**

Unser Tip des Monats

Full Throttle

- Vollgas -

Lucas Arts präsentiert sein
neuestes Adventure mit einer
packenden Story und
spannenden Actionszenen!
nur auf CD-ROM (e.d.A.)

69,95

Der Megahammer!

Top-Titel als Sonderedition
auf CD-ROM - komplett in deutsch!

Indiana Jones 4

Indiana Jones 3

Monkey Island 1

Might & Magic 3

je Titel nur **9,99**

Jetzt oder nie! Wing Commander Armada

- solange Vorrat reicht -

PC-Disk
29,95

Die Electronic Arts Klassiker!
Jetzt auf CD-ROM zum Hammerpreis!

Strike Commander

Wing Commander 2

Syndicate Plus

Privateer

je **29,95**

PC-Spiele

	CD	Disk
11th Hour	99,95*	
1942 - Pacific Air War Gold	69,95	
1944 - Across the Rhine	99,95*	99,95*
Aces of the Deep (dt.)	89,95	89,95
Aces of the Deep Expansion Disk		39,95
Aladdin		69,95
Alex Dampier Pro Hockey 95	69,95	69,95
Alien Breed Tower Assault	69,95	59,95
Alien Olympics	79,95*	79,95*
Alone in the Dark 3 (dt.)	99,95	
Armored Fist (dt.)	89,95	89,95
Asari 2000 Action Pack	59,95	59,95
Aufschwung Ost	79,95*	79,95
Battle Bugs (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	49,95
Battle Isle II (dt.)	89,95	89,95
Battle Isle 2 - Scenery CD	49,95	
Bazooka Sue	89,95*	89,95*
Bling! (dt.)	79,95	79,95
Bioforge	99,95	
Blackhawk AKTIONSPREIS		49,95
Bolo	59,95	
Cannon Fodder 2		69,95
Caribbean Desaster	89,95*	89,95*
Chaos Control	79,95	
Colonization (dt.)	99,95	99,95
Comanche Incl. Missions (dt.)	79,95	69,95
Command & Conquer	99,95	
Creature Shock (dt.)	99,95	
Crusader - No Remorse	99,95*	
Cyberia (dt.)	99,95	
Daedalus Encounter	99,95	
Dark Forces (dt.)	99,95	
Das Amt	99,95	89,95
Der Meister (dt.)		59,95
Der Reader (dt.)	79,95	
Descent	79,95	89,95
Die Siedler		89,95
The total verrückte Rallye	79,95	
Dime City	89,95*	89,95*
Discworld	89,95	79,95
Doom 1 & 2 Utilities (2 CD's)	49,95	
Doppelpass (Anstoss + WorldCup)	89,95	89,95
Dragon Lore - Chapter One (dt.)	89,95	69,95*
Dungeons Master 2	79,95*	79,95*
Eat'siege	89,95	89,95
Earth'siege Missionen	49,95*	49,95*
Elite 3 (1st Encounters)	79,95	79,95
FIFA Soccer	69,95	79,95
Fighter Wing (dt.)	69,95	
Flight of the Amazon Queen	89,95*	89,95*
Flightsimulator 5.1 (engl.)	79,95	79,95
Flight Unlimited	89,95	
Front Lines (dt.)	69,95	69,95
Future Dimensions (dt.)	69,95*	
Great Naval Battles 3	89,95	
Hammer of the Gods	79,95	
Hanse - Die Expedition		49,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)		89,95
Hattrick (BM 3.0) Supporter	59,95	59,95
Hattrick (Ikaron)	99,95*	89,95*
Hell	89,95	
Heros of Might & Magic	89,95*	89,95*
High Seas Trader	79,95	69,95
Hokum KA 90 AKTIONSPREIS	59,95	
Hugo		69,95
Höhlenwelt Saga	89,95	

PC-Spiele

	CD	Disk
Inca 1&2 Collection (dt.)	69,95	
Iron Assault	79,95	
Iron Cross	89,95*	
Incredible Machine 2	89,95*	79,95*
Inferno (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	89,95*
Innocent until Caught II	69,95*	69,95*
Jagged Alliance	79,95	
Jungle Strike	79,95	79,95
Kaiser Deluxe	69,95*	
King's Quest 7 (dt.)	89,95	
Klik & Play (dt.)	89,95	89,95
Knights of Xentar	99,95*	
Larry 1-6 Collection	komplett 89,95	
Last Dynasty	89,95*	
Legend of Kyandia 3 (k.d.t.)	89,95	
Legionair		69,95*
Lemmings 3 (World of Lemmings)	69,95	69,95
Links 386 Pro (incl. 2 Kursen)	89,95	
Lion King		69,95
Little Big Adventure (dt.)	99,95	
Lode Runner	89,95	69,95
Lost Eden (dt.)	79,95	
Lost Signals (dt.)	89,95	
Lothar Mathäus Super Soccer		69,95
Magic Carpet (dt.)	89,95	
Magic C. Data CD: Hidden Worlds	39,95	
Magic of Endoria	79,95*	89,95
Magic the Gathering	99,95*	
Maniac Mansion 2 (dt.)	79,95	69,95
Maroo Polo	79,95*	
Master of Magic (dt.)	99,95	99,95
Menzoberranzan	89,95	89,95
MS-Golf 2.0		119,95*
Myst	99,95	
Nascar Racing	89,95	79,95
Nascar Racing Track Pack	39,95*	
Navy Strike (dt.)	99,95*	
NBA Live 95	99,95	
NHL Hockey '95	79,95	
Noctropolis (dt.)	99,95	
One Must Fall 2097	79,95	
Panzer General	89,95	89,95
PGA Tour Golf 486	99,95	
Phantasmagoria	99,95*	
Pinball Fantasies Deluxe	69,95	
Pinball Illusions	79,95*	89,95*
Pinball Mania	69,95*	
Pizza Connection		89,95
Prototype (dt.)	89,95	
Psycho Pinball	89,95	89,95
Ravenloft II - Stone Prophet	89,95	
Rebel Assault (dt.)	89,95	
Sam & Max (dt.)	79,95	69,95
Sensible Golf		79,95*
Sensible World of Soccer	69,95*	69,95*
Sim City 2000 (dt.)	99,95	89,95
Sim Tower	99,95	89,95*
Sim Town	89,95*	89,95*
Simon the Sorcerer (dt.)	99,95	99,95
Slipstream 5000	79,95	79,95*
Star Trek - Next Generation	99,95*	
Star Trek TNG: Technical Manual	99,95	

PC-Spiele

	CD	Disk
Star Wars Screen Entertainment	59,95	
Sternenschweif (DSA 2. dt.)	79,95	89,95
Stonewall	99,95*	
SuperKarts	99,95	99,95*
Super Street Fighter 2 Turbo	69,95	69,95
System Shock (dt.)	89,95	79,95
Tank Commander (dt.)	89,95	
Theme Park (dt.)	89,95	79,95
The Fighter (dt.)	79,95	
Tie Fighter Mission Disk (dt.)	39,95	
Transport Tycoon (dt.)	99,95	
Transport Tycoon World Editor	39,95	
Tuneland (dt.)	79,95*	
U.F.O. & Master of Orion komplett	79,95	
Under a Killing Moon	99,95	
US Navy Fighter (dt.)	99,95	
USS Ticonderoga	99,95*	
Vollgas - Full Throttle (e.d.A.)	69,95	
WarCraft: Orlis & Humans	89,95	89,95
Wing Commander 1 + 2 Deluxe	69,95	
Wing Commander 3 (dt.)	109,95	
Wing Com. Armada (Windows)	79,95*	
Wings of Glory AKTIONSPREIS	59,95	
Woodruff & Schnibble of Azimuth	79,95	
X-COM - Terror from the Deep	99,95	99,95
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks)	69,95	79,95
Zorro	69,95	

PC-Preishits

	CD	Disk
7th Guest	AKTIONSPREIS 19,95	
Beneath A Steel Sky	19,95	19,95
Burning Steel 2 (engl.)		39,95
Burntime	AKTIONSPREIS 29,95	
Chaos Engine		29,95
Cyberia (e.) SONDERPOSTEN	59,95	
Dark Legions (engl.)		39,95
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	39,95	39,95
Der Clou	AKTIONSPREIS 29,95	
Der Patzner	39,95	49,95
Dune 2 (CD=dt / Disk=engl.)	39,95	29,95
Eishockey Manager		29,95
Elite 2	39,95	
F-14 Fleet Defender (CD=Gold)	59,95	29,95
Falcon 3.0 SONDERPOSTEN	29,95	
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
Great Courts II	29,95	29,95
Gunship 2000	39,95	39,95
Hannibal & 200 Spiele	29,95	
Indiana Jones Adventure 3 (dt.)	39,95	39,95
IndyCar Racing	19,95	
Ishar 1 (dt.)	19,95	19,95
Ishar 2 (dt.)	29,95	29,95
Ishar 3	39,95	
Heimdall II		29,95
King's Quest 6 (dt.)	39,95	
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Legend of Kyandia 1	19,95*	
Legend of Kyandia 2 (dt.)	29,95	
Lothar Mathäus	29,95	29,95

PC-Preishits

	CD	Disk
Megarace	AKTIONSPREIS 29,95	
MegaLoMania		29,95
Microcosm		29,95
Michael Jordan in Flight	29,95	
Might & Magic 5		39,95
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95	je 39,95
North & South		29,95
Oldtimer (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	49,95
Pirates Gold (dt.)	29,95	39,95
Populous 2 + Powermonger	29,95*	
Privateer	29,95	
Railroad Tycoon Deluxe		39,95
Railway Challenge		29,95
Red Baron & Railr. Tycoon kompl.	39,95	
Shadow Caster		29,95*
Space Quest 4 (engl.)		19,95
Space Quest 5 (dt.)	29,95	
SSN 21 Seawolf	29,95	49,95
Strike Commander	29,95	
Subwar 2050 incl. Scenarios	49,95	
Summer/Winter Challenge	29,95	
Super VGA Harrier		19,95
S.W.O.T.L. incl. aller Sceneries	39,95	
Syndicate Plus	29,95	
Taskforce 1942	39,95	39,95
Transarcadia	19,95	19,95
U.F.O. - Enemy Unknown	49,95	
Ultima 7 (dt.)		39,95
Wing Commander II	29,95	
Wing Commander Armada		29,95
World Cup USA '94		29,95

Multimedia-Zubehör

CD-ROM Panasonic 562 B, Double Speed	269,95
Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster Pro Value Edition	149,95
Soundblaster 16 Bit Value Edition	199,95
Stereo-Lautsprecher	ab 39,95
3,5" MF 2HD	ab 5,99

Joysticks

Advanced Gravis GamePad	39,95
Advanced Gravis Joystick	ab 49,95
Advanced Gravis Joystick "Phoenix"	199,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Thrustmaster F-16 FLCs Joystick	299,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. brutto und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden. Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen 1,50 DM Rückporto unseren Gesamtkatalog an!
Versandkosten:
Vorkasse 6,50 DM - Kreditkarte: 9,50 DM
Nachnahme: 9,50 DM + 3,- NN-Gebühr der Post
ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei!
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,- DM

Bestellannahme

Telefon (030) 794 72 111
Telefax (030) 794 72 199

BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

Neue Versandanschrift!

Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstraße 63
12169 Berlin (Steglitz)



“ÜBERNEHMEN SIE!”



Erleben Sie mit Captain Picard[®], Commander Riker[®] und der gesamten Besatzung der Enterprise[™] ein neues Abenteuer von wahrhaft epischen Ausmaßen!

A Final Unity ist ein einzigartiges intergalaktisches Epos voller Geheimnisse und Gefahren, das Sie an die äußersten Grenzen des erforschten Weltraums, zu trügerischen Begegnungen mit außerirdischen Raumschiffen und noch viel weiter führt - bis in die ungeahnten Gefahren eines riesigen Weltraumnebels.

Übernehmen Sie das Kommando auf der Brücke, oder verlassen Sie das Schiff, und wagen Sie sich auf riskante Außenmissionen. Diese interaktive CD-ROM-Reise bildet eine echte Erweiterung der berühmten Fernsehserie und bleibt dabei allen bekannten Details treu - selbst die Originalstimmen aller sieben Hauptdarsteller aus der amerikanischen TV-Serie sind zu hören!

Beamten Sie Ihre Crew auf geheimnisvolle Planeten. Manövrieren Sie die Enterprise[™] durch unbekannte Galaxien, und entdecken Sie Welten jenseits Ihrer Vorstellungskraft. Sie haben die Kontrolle und arbeiten Hand in Hand mit der angesehensten Besatzung der Föderation!

Kein anderes Weltraumabenteuer kommt diesem CD-ROM-Erlebnis gleich. Es erwacht vor Ihren Augen zu vollem Leben - mit Figuren, die Sie direkt ansprechen, eindrucksvollen Filmsequenzen, unglaublichen SVGA-Grafiken sowie Sound und Musik in CD-Qualität. Genießen Sie Stunden aufregender Erkundung und Entdeckung! Reisen Sie frei durch das Universum, um ein Geheimnis längst vergangener Zeiten zu enthüllen. Erleben Sie STAR TREK: THE NEXT GENERATION hautnah!

Gehen Sie auf Ihren Posten, und übernehmen Sie das Kommando!

STAR TREK: THE NEXT GENERATION[®] “A Final Unity[™]”

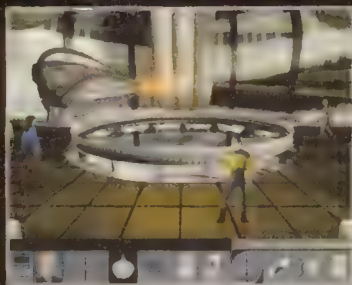
© und © 1994 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. STAR TREK: THE NEXT GENERATION ist ein eingetragenes Warenzeichen von Paramount Pictures. Spectrum HoloByte ist ein autorisierter Nutzer. Spectrum HoloByte ist ein eingetragenes Warenzeichen von Spectrum HoloByte, Inc. Andere Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.



Mit den Original-
stimmen aus der
amerikanischen
TV-Serie



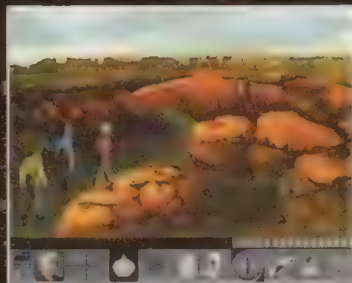
Die Spannung auf der Brücke steigt, Alarmstufe Rot steht direkt bevor.



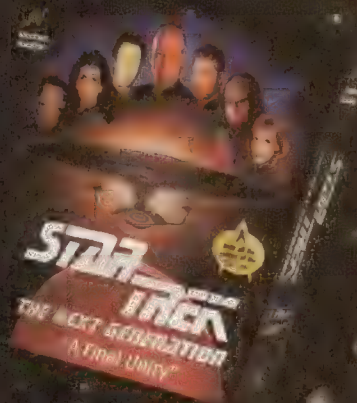
Stellen Sie einen Aßentrupp zusammen, und wählen Sie für jede Mission die fähigsten Leute.



Öffnen Sie die Ruffrequenzen, und stellen Sie sich dem Unbekannten.



Lassen Sie sich auf exotische Welten hinunterbeamen, und decken Sie nach und nach das Geheimnis einer uralten, der Menschheit weit überlegenen Zivilisation auf.



Erhältlich für
IBM CD-ROM

Halten Sie auch Ausschau nach STAR TREK: THE NEXT GENERATION® "Future's Past," für Super NES®

Spectrum HoloByte **MICRO PROSE**



Vom 11. bis zum 13. Mai fand in Los Angeles die "Electronic Entertainment Expo (E3)" statt, eine Computerspielmesse, bei der die Weichen für den kommenden Herbst und den Winter gestellt werden sollten. Alles was in der Spieleszene Rang und Namen hat, war erschienen.

Rayman, Ubi Soft

Brennpunkt L.A.



REPORT

Die erstmals angebotene "Electronic Entertainment Expo (E3)" in Los Angeles sollte die Sommer-CES in Chicago ersetzen und sahen rund 40.000 Fachhändler, Wiederverkäufer und natürlich Journalisten. Zwei proppevolle Hallen warteten auf Besucher – selten vorher konnte man eine derartig kompakte Ausstellung besuchen, bei der wirklich alle Stände auf kurzem Weg erreichbar waren. Während Messeberichterstattung also normalerweise nach dem Motto "Ich geh' meilenweit für ..." erfolgt, sorgte diesmal eine wirklich gelungene Organisation dafür, daß auch die Kollegen der schreibenden Zunft gut bedient wurden. Doch genug des Vorgeplänkels. Steigen wir direkt ein in das, was Spieler vor allem interessiert: Was gibt's Neues bei den verschiedenen Anbietern.

Activision

Riesengroß aufgemacht wurde am Stand von **Activision** der Nachfolger des legendären *Mechwarrior*, eines Kultspiels, um das sich mittlerweile zahllose Fanclubs scharen. Spätestens am Ende des Sommers soll *Mechwarrior 2* mit einer Vielzahl neuer Features endlich da sein. Ein weiteres, etwas abgedrehtes Spiel präsentiert sich mit *Papazz!*, das im Bereich Comedy-Adventure angesiedelt werden kann und ebenfalls noch im Sommer verfügbar sein wird. Gegen Weihnachten werden dann auch das Actionspiel *Pitfall: The Mayan Adventure* und die beiden Adventures *Santa Fe Mysteries* sowie *The Great Game* im Handel erhältlich sein.

sis einer neu entwickelten *3D Xengine™* soll Ende des Jahres fertig sein.

Cyberdreams

Erfolgsautor Harlan Ellison stand Pate bei *I Have No Mouth And I Must Scream*, ei-



I Have No Mouth And I Must Scream, Cyberdreams

Dark Seed II, Cyberdreams



Mechwarrior 2, Activision



Bethesda

Arnold Schwarzeneggers Starhumm konnte mit *Terminator 1 und 2* deutlich gesteigert werden. Nun bringt **Bethesda** mit *Terminator: Future Shock* das entsprechende Computerspiel auf den Markt. Und bei *X-Car* ließe bestimmt selbst Schummi seinen Benetton stehen, um den absoluten Thrill im großartigen Rennspiel zu bekommen. Der langerwartete Nachfolger zu *The Elder Scrolls: Arena* heißt *The Elder Scrolls: Daggerfall* und soll noch im Sommer erscheinen. *The Tenth Planet* wurde in Kooperation mit Centropolis Entertainment entwickelt, einer Firma, die Kinokassenknüller wie *Stargate* und *Universal Soldiers* produziert haben. Das Action-Game auf Ba-

nem Gruseladventure der Extraklasse, das eine von Ellisons Kurzgeschichten zur Grundlage hat. Digitalisierte Sprache mit mehr als 40 Charakteren und 3D-Animationen prägen dieses Spiel, das im Sommer auf den Markt kommt. Endlich hat auch *Dark Seed* einen Nachfolger: *Dark Seed II* setzt den Alptraum Mike Dawsons fort, der 1993 seinen Anfang nahm. Wieder drückte der Künstler H.R. Giger ("Alien") dem Spiel mit seinen atemberaubenden Grafiken den unverkennbaren Stempel auf. *Cyberace* ist schließlich eine 3D-Kampf- und -Rennsimulation, die maßgeblich vom bekannten Designer Sid Mead geprägt wurde. Action und Kampf stehen im Vordergrund. Und noch eins: Der fast schon legendäre Mitbegründer des AD&D-Universums Gary Gygax hat mit *Hunters of Ralk* ein neues Rollenspieluniversum kreiert, das Anfang 1996 den Spielmarkt beleben wird.

Electronic Arts

Einer der größten Stände auf der Messe gehörte **Electronic Arts** mit seinen starken Labels **Bullfrog** und **Origin**. EA Sports präsentierte für den Herbst/Winter einige Neuauflagen, die sicherlich Aufsehen erregen werden. *NHL'96* und *PGA Tour Golf '96* bringen neue Features mit, die auf dem Ergebnisstand der aktuellen Saison 1995 ba-



Psychic Detective, Electronic Arts

The Need for Speed, Electronic Arts



Gene Wars, Bullfrog/EA

sieren. Auch am Gameplay wurde weiter gefeilt, so daß man auf die neugestalteten Versionen gespannt sein darf. Mit *FIFA Soccer '96* kündigt sich überdies ein weiterer Knaller an, dessen neue Features hoffentlich den Atem aller Fußballspielfreaks stocken lassen.

Psychic Detective heißt ein interaktiver Film, den Electronic Arts in Zusammenarbeit mit Colossal Pictures entwickelt hat. Im Herbst kommt er auf den Markt. Und wer schon immer mal einen Lamborghini fahren wollte, kann sich diesen Wunsch demnächst mit der Rennsimulation *The Need for Speed* auch auf dem PC erfüllen.

Origin geht neue Wege. Mit *Cyber-Mage: Darklight Awakening* kommt im Herbst ein "Comic Book Adventure" auf den Markt, das es in sich hat. Zum Game wird gleichzeitig ein echter Comic von Eden Matrix Press erhältlich sein. Ein weiteres Action-Game mit einer Vielzahl unterschiedlicher Missionen heißt *Crusader: No Remorse* und erscheint im Herbst.

Bullfrog kommt gleich mit einer Vielzahl neuer Produkte heraus. Ein Krieg ohne Waffen findet in *Gene Wars* statt. Böse Feinde werden einfach in harmlose Wesen verwandelt. In die Dunkelheit des Untergrunds begibt man sich im zweiten Teil von *Magic Carpet*, *Magic Carpet 2: The Netherlands*. Der *Theme-Park*-Nachfolger *Theme Hospital* dagegen kombiniert farbiges Cartoongrafik mit den Features einer ernsthaften Wirtschaftssimulation. Mit dem Fantasy-Rollenspiel *Dungeon Keeper* bedient Bullfrog schließlich auch die Fans dieses Genres. Alle aufgeführten Spiele sollen im Herbst/Winter dieses Jahres auf den Markt kommen.

Gametek

Mit der Golfsimulation *Fairway to Heaven* versucht **Gametek**, dem mächtigen Riva-



Theme Hospital, Bullfrog/EA



Magic Carpet 2, Bullfrog/EA

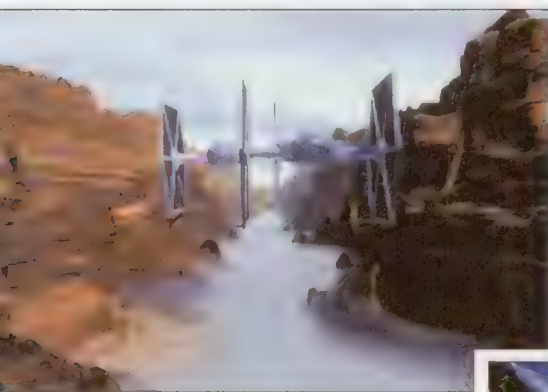
len *Links* ein gleichwertiges Produkt entgegenzusetzen. Ob's klappt? Die *Baldies* dagegen sind kleine, knuffige Glatzköpfe, die sich durch rund 100 Levels hindurchhangeln müssen. In *Paws of Fury* haut man comicartigen Tierfiguren eins hinter die Ohren, und in die Zeiten Al Capones wird man im neuen Adventure *The Compelling Adventures of A. Gent* zurückversetzt. Alle Produkte werden im Sommer/Spätherbst auf den Markt kommen.

Interplay

Nun scheint es tatsächlich wahr zu werden! *Stonekeep*, das langerwartete Fantasy-Rollenspiel-Spektakel, steht kurz vor der Vollendung und soll im Herbst erhältlich sein. Aktuell zum Film, der demnächst in Amerika anläuft, kommt *Casper* auch als Arcade-Action-Game für den PC. Ein futuristisches interaktives Adventure präsentiert sich mit *Netrunner*. Ende des Jahres ist die Umsetzung von Kevin Costners Film *Waterworld* als Action-Adventure geplant. Mit



Stonekeep, Interplay



Conquest of the New World kommt nun von den Entwicklern der bekannten Castles und Castles II: Siege and Conquest ein neues Strategiespiel auf den Markt.

Legend

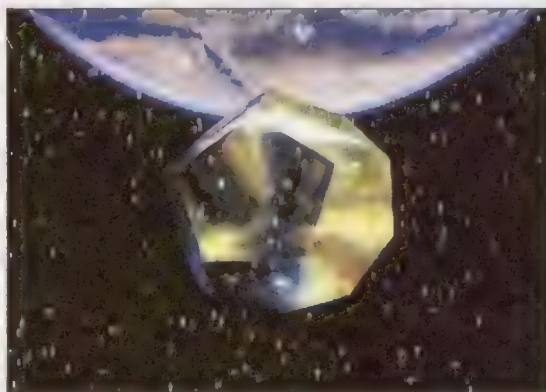
Michael Dom, der den Whorf aus "Star Trek: The Next Generation" und "Star Trek: Generations" spielt, hat der zentralen Figur in Mission Critical, dem neuen Adventure aus dem Hause Legend, seine Stimme geliehen. Terry Brooks' Shannara-Bücher, deren Erwähnung bei jedem Fantasy-Freak bestimmt die Augen leuchten läßt, werden nun zum Schauplatz eines spannenden Adventures; der Name: Shannara. Und eine Fortsetzung findet die von Piers Anthony kreierte Welt Xanth in Magic of Xanth, das fürs Frühjahr 1996 auf dem Terminplan von Legend steht.



Mortimer, LucasArts

Rebel Assault II,
LucasArts

The Dig, LucasArts



LucasArts

Ein modernes Kindermärchen-Adventure im Cartoon-Stil steht mit Mortimer bei LucasArts auf dem Plan. Für den Winter wurde mit Rebel Assault II der Nachfolger des bekannten Star-Wars-Actionspiels angekündigt. Ebenfalls gespannt sein darf man auf das bereits lang angekündigte Science-fiction-Adventure The Dig, das nun im Herbst auf den deutschen Markt

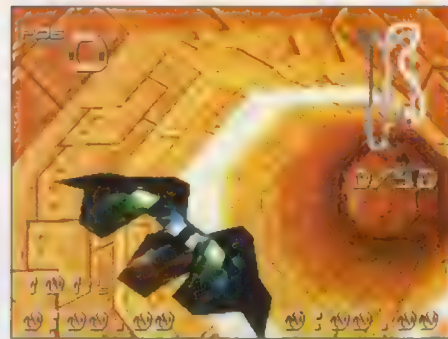


Calia 2095, LucasArts

kommen soll. Ebenfalls ein futuristischer Spielhintergrund eröffnet sich in Calia 2095, einem neuen Action-Thriller, der wahrscheinlich zur Weihnachtszeit fertiggestellt sein dürfte.

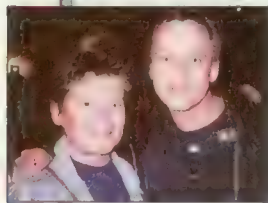
Mindscape

Reichlich neue Produkte gibt es von Mindscape, die sich vor geraumer Zeit den Rollenspielspezialisten SSI einverleibt hatten und nun ein rundum kompaktes Angebot aus diesem Genre vorstellen. Zum Beispiel kommt eine neue Rollenspielwelt, die in



Cyberspeed, Mindscape

Origin feiert Wing-Commander-Party



Unterhaltsam
war's mit Mark
Hamill

Freitag war Origin-Tag. Alles was Rang und Namen hatte, war zu einem Spektakel der besonderen Art geladen. Chris Roberts kündigte mit seinen Hauptdarstellern – Mark Hamill und Malcolm McDowell sind wieder dabei – den vierten Teil seiner Wing-Commander-Saga an. Bei Drucklegung dieser Ausgabe sollten die Dreharbeiten zum neuen Spiel begonnen werden, und das fertige Produkt könnte uns bereits im Dezember das Weihnachtsfest versüßen.



Alles was
Rang und
Namen hat-
te, durfte auf
dieser Party
nicht fehlen.
Warum Lord
British wohl
so freudig
strahlt?



Chris Roberts proudly
presents the introduction
of Wing Commander IV

Malcolm Mc-
Dowell spielt
auch in Wing
Commander
IV eine tra-
gende Rolle



den Staaten bereits auf dem Brettspielmarkt für Furore sorgte, im Herbst mit den beiden ersten Teilen Warhammer 40,000 und Warhammer Fantasy Battle in die PCs. SSI zieht mit den ersten beiden Teilen aus der World of Aden gleich: Thunderscape und Entomorph dürften rechtzeitig für den Gabentisch bereitliegen und das Herz echter Rollenspielfans erfreuen. Mehr in die Bereiche Strategie und Simulation zielen dagegen Airpower (es geht um die Befreiung aus den Klauen eines gräßlichen Diktators), Silent Hunter, eine U-Boot-Simulation, und schließlich Steel Panthers, das sich den 2. Weltkrieg als strategisch-taktisches Thema vornimmt. Action ist angesagt in The Raven Project, bei dem Luftkämpfe gegen Aliens im Vordergrund stehen, und im wahrsten Sinne des Wortes geht's in CyberSpeed rund, einer Rennsim, bei der jeder jeden von der Bahn drängen

1949. Verschollen im Dschungel

PC

PC CD-ROM

AMIGA

Flight of the Amazon Queen

„Ich bin Joe King, Sie können mich als Pilot anheuern.“ Fliegen Sie mit ihm und seiner dreimotorigen Amazon Queen in den südamerikanischen Dschungel. Das erstklassige, nicht immer ganz ernst gemeinte Zeichentrick-Adventure fasziniert durch realistische Full-Screen-Animation und fesselt durch unglaublichen Spielspaß. Lassen Sie sich von 40 verschiedenen Spielfiguren an über 100 unterschiedliche Orte entführen. Für alle Fans von schwarzem Humor und bestechendem Sprachwitz ist dieses Abenteuer genau richtig.

Flight of the Amazon Queen - ein Überflieger, den Sie sich nicht entgehen lassen dürfen!

Komplett in Deutsch!

The copyright in Flight of the Amazon Queen is owned by Interactive Binary Illusions® 1995 and is published by Renegade Software under exclusive licence from Interactive Binary Illusions. Renegade Software is a Warner Interactive Entertainment company. Distributed by Warner Interactive Entertainment Limited



**WARNER
INTERACTIVE
ENTERTAINMENT**

A Time Warner Company





G-Police, Psygnosis

muß, um sich letzten Endes allein die Krone des Siegers aufzusetzen. Alle Programme sind für den Spätherbst angekündigt.

New World Computing

Die *Might&Magic*-Charaktere kehren zurück, allerdings unter dem neuen Titel **Heroes of Might and Magic**. Die sollen im Spätsommer über die Ladentische wandern. Etwas feucht wird's in **Wetlands**, einem Action-Spiel mit gerenderten 3D-Grafiken, das ebenfalls im Frühherbst für Furore sorgen sollte. Mehr in die Richtung Strategie/Simulation weist dagegen **Metal Lords**. Und wer mehr auf Poker steht, und noch dazu Fan von Jonathan Frakes (Commander Riker in *Star Trek*) und Morgan Fairchild (die Böse aus "Unter der Sonne Kaliforniens") ist, sollte sich **Celebrity Poker** etwas näher anschauen. Last but not the least kommt mit **Anvil of Dawn** ein waschechtes Fantasy-Rollenspiel aus dem Hause **New World Computing**, und **Spaceward Ho** geht mittlerweile in die vierte Runde.

Philips

Ob das CD-i in Deutschland noch ein Renner wird, kann man schwer vorhersagen.



Wipeout, Psygnosis

aber daß sich **Philips** auch auf den PC-Sektor engagieren wird, das steht mit absoluter Sicherheit fest. Mit **Argonaut Software** hat man sich zu diesem Zweck ein ganz schön ausgeschlafenes Programmerteam an Land gezogen, das mit dem Action-Knaller **FX Fighter** bestimmt für Aufsehen sorgen wird. Ein Rennspiel vom Feinsten wird mit **Dead End** Ende des Jahres veröffentlicht. Mehr in die Richtung Krimi-Adventure weist dagegen **The Dame was Loaded**, ein Spiel, das mit zahlreichen integrierten Filmsequenzen aufwartet. In **Alien Ally** müßt Ihr Euch auf einem fernen Planeten aus größter Bredouille retten.

Psygnosis

Neben dem großen Erfolg, den momentan die Playstation auf dem internationalen Parkett erzielt, ist Sony-Tochter **Psygnosis** auch auf dem PC-Sektor sehr rege, was neue Software anbelangt. High Quality präsentiert sich in Sachen Grafik. Nur 72 Stunden bleiben in **Sentient**, um in einer Weltraumstation die Zukunft zu retten. Eine Rennsimulation vom Feinsten steht mit **De-**

molish'Em auf dem Plan. Reaktionsvermögen ist auch eine der unabdingbaren Voraussetzungen, will man das superschnelle **Wipeout** bestehen. Im Cyberspace spielt sich **Assault Rigs** ab, wo der Spieler in einer Art Rennspiel mit Waffen zu Werke geht. Tarnen, täuschen und ver... - Ihr wißt schon - sind die Hauptaufgaben in **G-Police**. Und

noch was anderes: Parasiten sind Wesen, die sich in einem anderen Wesen einnisten, und auf dessen Kosten leben. Wie müssen sich Spieler also wohl in **Parasite** vorkommen, bei dem sich ein außerirdischer Polizist in den Körper des geführten Charakters einnistet und ihn fast zur Weißglut treibt? Alle Spiele werden übrigens Ende dieses oder Anfang nächsten Jahres veröffentlicht.

SCI

Ein Point-and-Klick-Adventure der feinsten Sorte kommt Ende '95 mit **Kingdom**



XS, SCI

O'Magic von **Sales Curve Interactive (SCI)**. SGI-gerenderte Figuren hauen sich in XS die Klamotten um die Ohren, und mit **Gender Wars** wird ein 3D-Action-Adventure unter dem Christbaum liegen.

Spectrum Holobyte/ Microprose

Eher Bekanntes bot sich am Stand von **Spectrum Holobyte** und **Microprose**. Im Blickpunkt des Interesses stand auf jeden Fall **Star Trek: A Final Unity**. An Neuheiten waren das Sammlerspiel **Magic - The Gathering** und die an den Film *Top Gun* angelehnte Flugsimulation gleichen Namens zu verzeichnen. Mit der Panzerschlachtsimulation **1944 - Across the Rhine** ist im schon im Juni zu rechnen. Das knifflige Denkspiel **Clockwerx** dagegen dürfte frühestens im Herbst nach Deutschland kommen.

Interessante Figuren

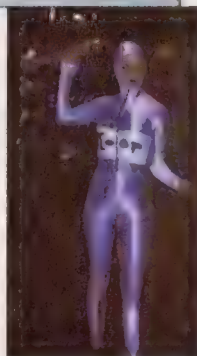
Für Trekker ein gefundenes Fressen: Von Captain Kirk alias William Shatner, dem (Ex-)Kommandanten der NCC 1701 Enterprise bis zu Commander Riker alias Jonathan Frakes, dem ersten Offizier der NCC 1701d Enterprise aus "Star Trek - The Next Generation", sowie diversen Klingonen war ein buntes Kaleidoskop von Star-Trek-Helden und Ausrüstungsgegenständen auf der E3 zu finden. Daneben gab's noch futuristisch angehauchte Figuren, die auf das Spiel **Zoop** aufmerksam machten, und reichlich Knuddelfiguren, die auch auf keiner Messe fehlen dürfen



Commander Riker war persönlich am Viacom-Stand, um Autogramme zu geben



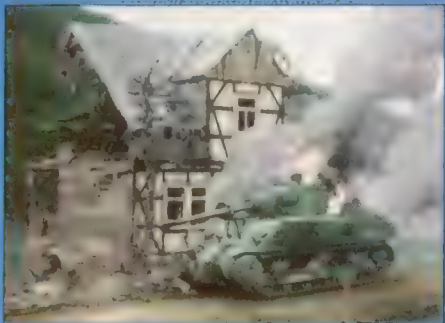
Klingonisches Theater zog reichlich Besucher an



Ob futuristisch, fantastisch oder fremdartig...



Magic - The Gathering, Microprose



1944 - Across the Rhine, Microprose



Top Gun, Spectrum Holobyte



Clockwerx, Spectrum Holobyte

Take 2

Etwas blutrünstig geht es in **Ripper** zu, nur daß der Schauplatz des ganzen nicht mehr im 18., sondern im 21. Jahrhundert angesiedelt ist. In **Maximum Roadkill** sitzt Ihr auf einem futuristisch gestylten Motorrad und müßt versuchen, Eure Gegner von der Piste zu blastern. Strategie ist das Hauptelement von **Millennia - Altered Destinies**, einer Zeitreise durch die Jahrhunderte.

V.mö. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

	PC	CD-ROM
Aces of the Deep /dt	84,95	84,95
Across the Rhine /dt	89,95	89,95
Aladdin /dt	62,95	—
Alex Dampier Hockey Pro 95 /dt	66,95	59,95
Alone in the Dark 3 /dt	—	89,95
Amerika 1861 - 1865 /dt	V.mö.	V.mö.
Baldies /dt	69,95	69,95
Battle Isle 2 /dt	79,95	81,95
Battle Isle 2 Scenery CD /dt	—	49,95
Bling! /dt	79,95	V.mö.
Bioforge /dt	—	89,95
Bundesliga Manager Hattnick /dt	74,95	—
Bundesl. M. Hattnick Supporter /dt	49,95	49,95
Cannon Fodder 2 /dt	62,95	—
Colonization /dt	89,95	89,95
Comanche & Missions 1 + 2 /dt	64,95	72,95
Command & Conquer /dt	—	V.mö.
Creature Shock /dt	—	94,95
Cyberia /dt	—	85,95
Daedalus Encounter /dt	—	89,95
Dark Forces /dt	—	89,95
Das Amt /dt	88,95	92,95
Das Schwarze Auge /dt	39,95	39,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	76,95	76,95
Day of the Tentacle /dt	94,95	99,95
Der Baulöwe /dt	76,95	—
Der Clout /dt	79,95	79,95
Der Clout - Profi Diskette /dt	39,95	—
Der Reeder /dt	—	79,95
Descent /dt	69,95	69,95
Die Höhlenwelt-Saga /dt	—	89,95
Die Siedler /dt	67,95	—
Die total verrückte Rallye /dt	—	67,95
Die total ver. Rallye + Game Pad /dt	—	79,95
Discworld /dt	76,95	85,95
Doppelpass /dt	79,95	79,95
Dungeon Master 2 /dt	V.mö.	V.mö.
FIFA International Soccer /dt	64,95	69,95
First Encounters /dt	79,95	85,95
Flight of the Amazon Queen /dt	V.mö.	84,95
Flight Unlimited /dt	—	89,95
Frontlines /dt	65,95	65,95
Full Throttle (Vollgas) /dt	—	69,95
Great Naval Battles 3 /dt	—	83,95
Hammer of the Gods /dt	—	79,95
Hanse - Die Expedition /dt	41,95	—
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	51,95	—
Jagged Alliance /dt	—	79,95
Jungle Strike /dt	62,95	62,95
King's Quest Edition 1-6 /dt	—	89,95
King's Quest 7 /dt	—	89,95
Klik & Play /dt	89,95	89,95
Legend of Kyrandia 3 /dt	—	79,95
Leisure Suit Larry Edition (1-6) /dt	—	89,95
Lemmings 3 /dt	61,95	65,95
Lion King /dt	62,95	—
Little Big Adventure /dt	—	89,95
Lode Runner /dt	69,95	85,95
Lords of the Realm /dt	63,95	63,95
Lost Eden /dt	—	79,95
Magic Carpet /dt	—	89,95
Magic Carpet - Hidden Worlds /dt	—	36,95
Master of Magic /dt	89,95	89,95
NASCAR Racing /dt	76,95	84,95
NASCAR Racing Track Pack /dt	V.mö.	V.mö.
NBA Live 95 /dt	—	89,95
Nectans /dt	42,95	—
NHL Hockey '95 /dt	—	79,95
Noctropolis /dt	—	89,95
Novastorm /dt	—	79,95
Oldtimer /dt	51,95	49,95
Panzer General /dt	82,95	79,95
Pinball Dreams & Fantasies /dt	62,95	—
Pinball Dreams de Luxe /dt	—	76,95
Pinball Fantasies de Luxe /dt	—	61,95
Psycho Pinball /dt	64,95	72,95
Sam & Max /dt	94,95	99,95
Sensible Soccer International /dt	34,95	39,95
Sim City 2000 /dt	89,95	99,95
Sim Tower /dt	74,95	74,95
Simon the Sorcerer 2 /dt	V.mö.	V.mö.
Slipstream 5000 /dt	69,95	69,95
Space Quest Edition 1-5 /dt	—	89,95
Star Trek N.G. "A final Unity" /dt	—	V.mö.
Star Trek Technical Manual /dt	—	89,95
Star Wars Screen Entertainment /dt	59,95	—
Stone Prophet - Ravenloft 2 /dt	—	79,95
Super Karts /dt	—	92,95
Super Street Fighter 2 Turbo /dt	67,95	67,95
System Shock /dt	81,95	84,95
Tie Fighter /kompil. dt	99,95	—
Tie Fighter Mission Disk. /dt	29,95	—
Theme Park /dt	79,95	79,95
Transport Tycoon /dt	89,95	89,95
Transport Tycoon World Editor /dt	33,95	—
U.S. Navy Fighters /dt	—	89,95
Warcraft /dt	85,95	85,95
Wing Commander 1 + 2 /dt	—	66,95
Wing Commander 3 /dt	—	99,95
Woodruff and the Schnibble of A. /dt	—	84,95
X-Com /dt	89,95	89,95
X-Wing Compilation /dt	73,95	66,95
Zorro /dt	—	69,95

0 28 71 / 86 31

18 30 88

18 06 37 • 18 54 43

FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

MEGA - HITS

Bundesliga Manager

Hattrick /dt	75,--	PC
Dark Forces	89,--	CD
Der Reeder /dt	79,--	CD
Flight Unlimited /dt	89,--	CD
Full Throttle /dt	69,--	CD
Magic Carpet Data CD /dt	37,--	CD
NBA Live 95 /dt	89,--	CD
Sim Tower /dt	75,--	CD
Stone Prophet /dt	79,--	CD
Tie Fighter Mission Disk. /dt	29,--	PC

ZUBEHÖR

2-Player Joystick-Kabel analog	19,95
Gravis analog Joystick PC	49,95
Gravis analog Joystick Pro PC	66,95
Gravis Game Pad PC	39,95
WingMan Extreme Joystick	89,95

Sonder-Angebote:

	Disk.	CD
7th Guest /dt	—	22,95
Der Patrizier /dt	46,95	39,95
Dragonsphere /dt	—	34,95
Dune 2	28,95	35,95
F-15 Strike Eagle 3 /dt	34,95	34,95
Fields of Glory /dt	34,95	34,95
Formula 1 Grand Prix /dt	34,95	34,95
Great Courts 2 /dt	21,95	21,95
Gunship 2000 /dt	34,95	34,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95	36,95
Indy Car Racing /dt	—	29,95
King's Quest 1-4 /dt	25,95	—
King's Quest 5 /dt	28,95	27,95
Lands of Lore /dt	—	35,95
Legend of Kyrandia 2 /dt	—	35,95
Leisure Suit Larry 1 /dt	25,95	24,95
M1 Tank Platoon /dt	26,95	24,95
Master of Orion /dt	34,95	34,95
Michael Jordan in Flight	—	27,95
NHL Hockey	32,95	—
Pirates! Gold /dt	34,95	34,95
Privateer /dt	—	29,95
Railroad Tycoon /dt	—	35,95
Secret of Monkey Island 1 o. 2 /dt	36,95	36,95
Silent Service 2 /dt	—	35,95
SSN-21 Seewolf /dt	—	29,95
Street Fighter 2 /dt	25,95	—
Strike Commander /dt	—	29,95
Subwar 2050 /dt	34,95	34,95
Syndicate Plus /dt	—	29,95
Taskforce 1942 /dt	34,95	34,95
Ultima Underworld	27,95	—
Ultima 6	26,95	—
Ultima 7 /dt	35,95	—
Wing Commander	26,95	—
Wing Commander Academy	28,95	—

So

können Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt • Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt



11th Hour,
Virgin

Trimark Interactive

Ein in Deutschland bis dato noch nicht so bekanntes Label wartet mit interessanten Spieleentwicklungen auf: **Trimark Interactive** bringt zwei rasante Action-Spiele namens **The Hive** und **Magball**. Näheres spätestens am Jahresende.



Heart of Darkness,
Virgin



Lands of Lore II,
Virgin

Viacom newmedia

Richtig dick steigt Medienriesen **Viacom newmedia** ins Softwaregeschäft ein. **Zoop** ist ein kniffliges Denk- und Knobelspiel, das es in sich hat. **Congo - The Movie into Zinj** ähnelt von der Spielanlage her **Jurassic Park** und ist ein interaktives Adventure, das im vierten Quartal '95 erscheinen soll. In die gleiche Scharte schlägt **Star Trek - Deep Space Nine Harbinger**, das sich besonders Trekker auf den weihnachtlichen Wunschzettel schreiben sollten. Für Comic-Freunde stehen außerdem am Ende dieses oder dem Anfang des nächsten Jahres **Beavis and Butt-Head in Virtual Stupidity** und **Aeon Flux** neu in den Verkaufsregalen.

Virgin

Die Grenzen zwischen Film und Spiel werden auch bei **Virgin** immer kleiner. Die Firma unterzeichnete einen Vertrag mit "The Blade Runner Partnership", der ihnen die Umsetzung des bekannten Sci-fi-Spektakels **Blade Runner** als Spiel ermöglicht. Westwood Studios haben die dankbare Aufgabe übernommen, für die entsprechende Soft zu sorgen. Voraussichtlich im September soll nun endlich **11th Hour** den

Sportlich

Wer vom Schauen die Nase noch nicht voll hatte und sportlich unausgelastet war, konnte sich auf der E3 mehrfach ordentlich verausgaben. An diversen Ständen konnte man unter Anleitung erste Baseball-Versuche unternehmen oder sich wie ein Astronaut in eine Art Kreisel einspannen lassen, um im wahrsten Sinne des Wortes den Boden unter den Füßen zu verlieren.



Hier geht's rund



Typisch für Amerikaner: Baseball zum Üben

Warner Interactive

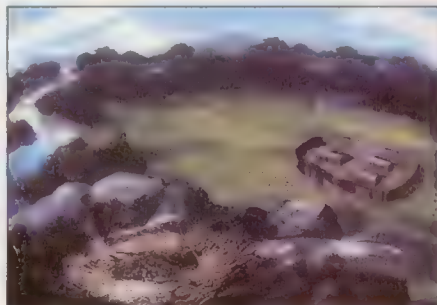
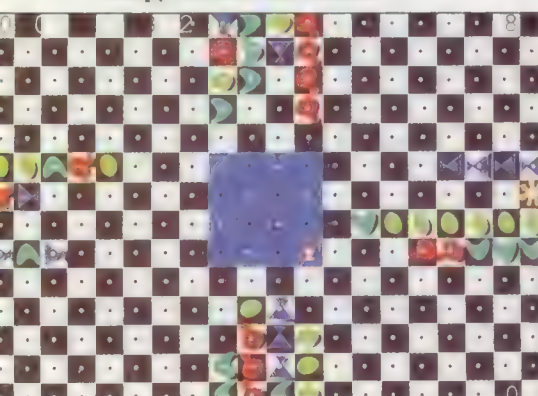
Drei sehr starke Labels hat **Warner Interactive Entertainment** mit **Accolade**, **Hyperbole** und **Inscape** unter Vertrag. Im Herbst dürfen sich die Golf Fans auf **Jack Nicklaus: Live at Muirfield Village** von Accolade freuen. Grafische Leckerbissen serviert das Programmiererteam **Inscape**. Drei mehr oder weniger interaktive Adventures stehen mit **The Dark Eye**, einer von Edgar Allan Poe inspirierten Story, der schrillen Satire **Devo: Adventures of the Smart Patrol** und dem aberwitzigen **The Residents' Bad Day on the Midway** auf dem Herbst/Winter-Fahrplan.

Und sonst ...

Unumwundener Star auf der Messe war zweifelsohne die Playstation von **Sony**, für die bereits jetzt schon reichlich Software vorhanden ist. Ansonsten war deutlich der Trend hin zu grafisch perfekten Spielen erkennbar. Bleibt sicherlich noch die Frage offen, ob es zum Grafik- auch noch den Gameplay-Perfektionismus gibt.

vb

Zoop, Viacom New Media



The Indian in the Cupboard,
Viacom New Media

Meine neue Liebe?

Da ist diese Faszination. Diese Erregung. Dieses Prickeln. Ein unbeschreibliches Gefühl. Das Sie völlig in seinen Bann zieht. Verwandeln Sie Ihren PC in das Erlebnis Ihrer Träume. Mit den Diamond Multimedia Kits. Das QuadSpeed CD-ROM bringt Ihren Puls in Wallung. Der kristallklare Sound umschmei-

chelt Ihre Ohren. Und dann erst die Software-Titel: Entgleiten Sie in Cyber-Räume;

flirten Sie durch ferne Welten; stillen Sie Ihr Verlangen nach Unbekanntem. Verbringen Sie schlaflose Nächte. Aber nicht mit der Installation. Denn Diamonds Multimedia Kits enthalten alles für eine sorgenfreie Beziehung. Mit dem Installations-Video fällt Ihnen das Anmachen leicht. Auch wenn Sie darin noch keine Erfahrung haben. Bereit für ein neues Abenteuer? Mit den Diamond Kits wird Multimedia Ihre neue, große Liebe. Für immer.

- ◆ QuadSpeed CD-ROM Laufwerk (600 KB/s)
- ◆ Soundkarte
- ◆ Lautsprecher
- ◆ Software
- ◆ Ein Jahr Garantie



Multimedia Kit 5000
FM-Soundkarte, WaveTable-
erweiterung
Multi-MIDI-Titel: Stunden
Länge, Kingpin, Assault,
Assault, SimCity, WarTrek, 25th
Anniversary
+ Kopfhörer und Mikrofon



Multimedia Kit 500
DIE QuadSpeed
Erweiterung für Ihren PC
Ohne Soundkarte und Titel



Multimedia Kit 2000
DIE WaveTable-Soundkarte
7 Software-Titel:
u.a. Magic Carpet, Cyber-
Mission Norway, Dragon
Lore, Wing Commander II



Multimedia Kit 4000D
FM-Soundkarte, WaveTable-
erweiterung
3 Audio-MIDI-Titel: Spiele
SimCity, MegaRace, Super
Mano's Time Machine

DIAMOND
MULTIMEDIA

Diamond Multimedia Systems, Inc. Europe · Landsberger Str. 408 · 81241 München · Fax 089/580 51 33 · BTX Diamond #: BBS 089/546 00 93

Distributoren:

Actebis – D: 029 21/99-0; A: 02 22/278 82 82-0; CH: 056/72 61 61 · Computer 2000 – D: 089/780 40-808; A: 02 22/488 01-0; CH: 042/659-000
Frank&Walter – D: 05 31/21 18-0 · Ingram – D: 089/608 01-0 · Merisel – D: 081 42/291-0

Jeder ist froh, wenn er Umsatz macht

Ökologie pur: Die Eco Fighters nehmen den Kampf gegen Umweltsünder auf (Hersteller: Capcom)



Die Videogames in den Spielhallen, einst Vorreiter der gesamten Computerspielindustrie, kämpfen ums Überleben. Längst sind Heim-PCs und Konsolen dabei, den technischen Standard der großen Vorbilder einzuholen. Doch die Automatenhersteller schlagen zurück: In den neuen Geräten stecken schon jetzt die High-Tech-Konsolen von morgen.

Plaketten gegen Steuern

In Deutschland unterliegt jedes Spiel der Automaten-Selbstkontrolle der Branche, genannt ASK. Diese bewertet die Spiele in drei Kategorien und verteilt entsprechende Plaketten: Grün gibt es für uneingeschränkt gewaltfreie Spiele, gelb wird für gewalttätige, stilisierte Actionspiele verliehen, und rot sehen die Prüfer bei brutalen Killerspielen. Die Bewertung ist nicht nur ein Feigenblatt des Jugendschutzes, sondern kann Folgen haben: Viele Kommunen machen die Vergütungssteuer abhängig von der Plakettierung der einzelnen Spiele.

Noch zwei Jahre, dann ist es endlich soweit: Das Computerspiel feiert seinen 20. Geburtstag. Denn es war 1977, als der erste Rechner das Spielen lernte. "Pong", so der Name des Produkts, simulierte Tennis mittels zweier Lichtstriche, die Schläger symbolisierten, und eines weißen Quadrats als Ball.

Was folgte, war eine der atemberaubendsten Entwicklungen in der Geschichte der Marktwirtschaft. Innerhalb von wenigen Jahren hatte sich eine Industrie gebildet, die mit Milliardenumsätzen und Börsennotierungen zu einer der profitabelsten High-

bruch. Der Gesetzgeber, aufgeschreckt durch die Massenwirkung des neuen Mediums und seiner konservativen Gegner, schränkte den Radius der Automatenaufsteller empfindlich ein. Um dem Jugendschutz Genüge zu tun, wurden die Videospiele in die Spielhallen verbannt – frei ab 18.

Die Initialzündung

Zwei weitere Trends sorgten erst recht für einen empfindlichen Rückschlag im lukrativen Geschäft mit den Automaten. 1982 erhielt das Heimcomputerzeitalter seine Initialzündung. Commodores C-64 eroberte den Markt im Sturm, und das zu einer Zeit, als IBM noch in erster Linie Schreibmaschinen baute.

Der C-64, als Proficomputer für alle Anwendungen propagiert, war in Wirklichkeit ein Spielcomputer. Zwar konnte er technisch noch nicht an die Automaten Vorbilder heranreichen, aber er genügte einem Großteil des Publikums, um dessen neuen Bedarf zu befriedigen. Hinzu kam die erste Generation von

Heimkonsolen, die bei ihrer Veröffentlichung einen wahren Kaufrausch auslösten.

Doch der Konsolenmarkt fiel so schnell in sich zusammen, wie er gewachsen war: Nach drei Jahren war der Spuk vorbei, und die ersten Konsolen, bis auf Nintendos NES, waren vom Markt verschwunden. So erwuchs den Spielhallenautomaten von der Mitte bis zum Ende der achtziger Jahre keine ernsthafte Konkurrenz mehr. Der Markt an Computerspielen war zwar zwischen Heimbereich und Spielhallen geteilt, aber beide Parteien konnten ganz gut damit



Kaum zu glauben: SNK legt für die Neo-Geo den Klassiker Double Dragon neu auf

Tech-Branchen wurde. Der Boom fand allerdings damals noch nicht am heimischen "Herd" statt: Zu aufwendig war die Technik für die heute doch so simpel anmutenden Spiele. In großen Gehäusen verpackt und zu Zehntausenden aus Japan und den USA importiert, eroberte der neue Freizeitpaß zunächst die Spielhallen. Doch nach nur sechs, sieben Jahren folgte der erste Ein-

leben. Für die Relevanz der beiden Märkte gab es triftige Gründe: Auf den klassischen Heimcomputern – und zunehmend auf dem PC – entwickelten sich ganz eigene Spielgenres, die schwerlich auf Spielhallenautomaten zu übertragen waren.

Komplexe Adventures oder Strategiespiele waren einfach nicht mit zwei oder mehr Feuerknöpfen zu bedienen. Die Automaten Spiele wiederum hatten lange Zeit große Vorteile durch ihre technische Überlegenheit. Das "Play per Pay" im Marktstücktakt und



Der Klassiker kommt im neuen Gwand: Ridge Racer 2 von Namco will Cruisin' USA am Leder flicken



Die Kopie: Segas Daytona USA soll dem Megahit Cruisin' USA ebenfalls Beine machen – aber besser ist das Spiel nicht

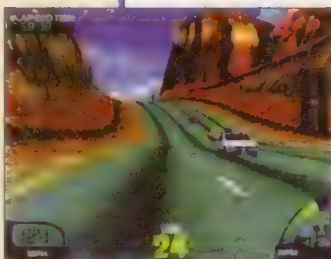
die damit verbundenen hohen Umsätze ließen viel aufwendigere Produktionen zu. Erst kam das Spieldesign, dann wurde die passende Hardware dazu gebaut. Und das Spieldesign mußte natürlich auf ein ganz anderes Publikum zugeschnitten sein: Die Spieler waren älter als die Besitzer des C-64, und sie hielten sich nur kurzfristig – nicht stundenlang – vor dem Bildschirm auf. Zu einer bevorzugten Domäne der Spielhallenspiele

Schick: Der Automat in der Deluxe-Fassung



Der Megahit

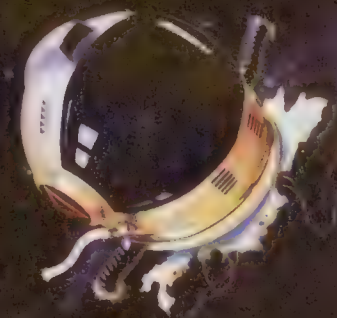
Kaum ein anderes Rennspiel war bislang in Europa so erfolgreich wie *Cruisin' USA*. Der Simulator von Midway mit Nintendos 64-Bit-Technik läßt 2650 Meilen vorbeihuschen, und sie führen durch die schönsten Gegenden Amerikas. Die wurden nicht etwa nachgezeichnet, sondern Meile für Meile auf Video aufgenommen und dann grafisch umgesetzt. Drei Jahre Entwicklungszeit stecken so in dem Gerät. Und in seinen Sitzen! Endlich kann man den Fahrersitz, wie bei einem echten Auto, der eigenen Größe anpassen. Dann wird das Rennen auf dem 25-Zoll-Monitor so richtig zum Genuß.



Mega: Die Jagd durch den Canyon

THE ORION CONSPIRACY

**GLAUBEN SIE NICHTS, WAS MAN IHNEN SAGT ...
UND ERST RECHT NICHT, WAS SIE ZU SEHEN BEKOMMEN ...**



Auf einer Forschungsstation am Rande eines Schwarzen Lochs, inmitten von Täuschung, Intrige und Tod ist selbst auf Ihre eigenen Sinne kein Verlaß mehr. Wer ist Freund? Wer Feind? Wer zeigt Ihnen sein wahres

Gesicht? Wem können Sie vertrauen?

Können Sie überhaupt jemandem vertrauen?

Nichts ist so, wie es scheint.

- Filmreifes Science-Fiction-Abenteuer auf CD-ROM
- Dichte, spannende Story mit ungekünsteltem, rauhen Umgangston
- Voll digitalisierte Dialog-Sprachausgabe der handelnden Personen
- Ausgereifte Filmszenen mit professioneller Schnitfführung
- Einfache Steuerung durch Anklicken mit der Maus
- Ausgezeichnete SVGA-Grafik



DOMARK



Sega macht mobil: Erst mit
Virtua Fighter 1...



... und nun mit Virtua Fighter 2

wurden besonders die Fahrsimulatoren und Sportspiele. Sie waren kurzweilig, teuer, aber sahen um Klassen besser aus als alles andere im Computerspielbereich. Konvertierungen populärer Automaten für Heimcomputer hinterließen immer den faden Beigeschmack einer schlechten Kopie. Lediglich einige Sportspiele überstanden den Transfer zumindest vom Spielspaß her schadlos.

Die Situation änderte sich dramatisch, als zwischen 1988 und 1991 eine neue Generation von Computern den Markt eroberte. Ein PC war nicht mehr länger teurer Luxus, sondern ein erschwingliches und leistungsfähiges Arbeitsgerät, mit dem man auch hervorragend spielen konnte.



Rabiat: Die Eco Fighters dienen dem
Umweltschutz mit Waffengewalt

Der Konsolen-Boom

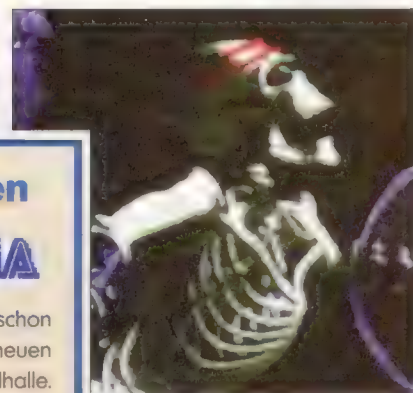
Und der Konsolenmarkt boomte ein zweites Mal. Mit Segas Mega Drive als Vorreiter und dem nachfolgenden Super NES von Nintendo erreichten ausgereifte und hoch-

Die Konkurrenten

Nintendo

SEGA

Sega und Nintendo streiten sich schon jetzt um die Marktanteile für ihre neuen Konsolen, und das im Testfeld Spielhalle. Segas Virtua Boxing 1 & 2 hat wohl die neue Saturn-Konsole im Bauch, Konkurrent Nintendo versucht es mit 64-Bit und dem Prügelspiel Killer Instinct. Und während Segas Texture-Mapping noch eher nach Polygon-Großflächenbrand aussieht als nach asiatischen Gefilden, beeindruckt Nintendo mit filigranem Licht und Schatten im Sindbad-Design. Im Kampf um die Konsolenzukunft hat Nintendo damit gerade die erste Runde gewonnen.



Sindbad-
Feeling:
Killer Instinct
läßt alten
Grusel auf-
leben

matenspielen. Größter Vorteil: Ein Einzelspiel kostet nur noch zwischen 550 und 700 DM – ein Drittel des normalen Platinenpreises also.

Kein Wunder, daß die anderen Hersteller eilig bemüht waren, es SNK gleichzutun. Zweigleisigkeit heißt deshalb heute die Devise: Das Spiel wird zunächst auf dem haus-eigenen Automaten-System vermarktet, danach erreicht es den Spielekäufer. Die haben nämlich längst das Automaten-System in Form einer Heimkonsole erstanden.

Oder auch nicht! Denn was sich zur Zeit an "Konsolen-Hardware" in den Spielhallen tummelt, ist gerade in Deutschland für Endkunden noch vage Zukunftsmusik. Natürlich: Von den neuen 32- und 64-Bit-Systemen wie Segas "Saturn" und Nintendos "Ultra 64" hat man schon gehört. Aber zu kaufen sind sie bisher nicht.

Dabei stecken sie schon in den Automaten: Nintendo etwa verkauft seine Spiele samt neuer Technik mit dem amerikanischen Hersteller Midway als "Ultra-GraFX"-System. Sega wiederum hat längst erste 32-Bit-Software parat – ebenfalls im Automatengehäuse. Während das Kampfsportspiel Virtua Fighter für das Sega-Saturn-System z.B. hierzulande nur als Ankündigung existiert, steckt im neuesten Sega-Automaten bereits Virtua Fighter 2.

Nintendo hat die Nase vorn

Nur Sony geht einen anderen Weg: Der Erfolgs-Fahrsimulator Ridge Racer stammt zwar aus dem Hause Namco, doch für Sonys "Playstation" liegt bereits eine 1:1-Umsetzung in England parat.

Doch so sehr der Gang in die Spielhalle auch mit Ausblicken auf das eigene Wohnzimmervergnügen belohnt wird, faszinie-



Plastisch: Die Kämpfer
von Nintendos Killer Instinct

rend neue Einsichten in die Spielkultur der nächsten Computergeneration wird man nicht erhalten. Was fehlt, sind nämlich Ideen. Wann immer eine neue Rechnergeneration Einzug hält, werden zwar die Spiele realistischer und bunter, aber es sind immer noch die alten Spiele.

Das ist um so schlimmer, weil ja bestimmte Spielkonzepte einfach wie geschaffen für die öffentlichen Spielstätten sind. So ergießt sich nicht nur eine Flut von Fahrsimulatoren über die Spieler, sondern eine noch größere Flut von Kampfsportspielen. Zur Zeit sind gut und gern ein Dutzend verschiedene Prügelspiele unterwegs von Aufstellungsort zu Aufstellungsort.

Bei den Fahrsimulatoren hat derzeit das Duo Nintendo/Midway dank "Super GraFX" die Nase vorn. *Cruisin' USA* ist nämlich der derzeit erfolgreichste Automat Europas. Ihm dicht auf den Fersen folgt Namcos *Ridge Racer 2*. Die Besonderheit: Bis zu acht Automaten können miteinander verbunden werden. Ob sich solche Großanschaffungen lohnen, ist trotzdem

eher zweifelhaft. Bei der Nova in Hamburg, Deutschlands größtem Importeur von Automaten, betrachtet man das Geschäft mit leichter Sorge. Die hundertprozentige Tochtergesellschaft des Gro-schengräbers Gauselmann (Merkur-Spielothe-ken) hat einen achtzigprozentigen Rückgang des Platinenmarktes hinnehmen müssen. Und diese Lücke können die Großgeräte allein kaum schließen. So wurden selbst Super Nintendos mit *Sim-City*



Geo Storm: "Irem" hat seit R-Type nichts von grafischem Können verloren – nur die Ballerhandlung ist noch sehr gewöhnlich



Comics und Prügelei: Auch der Punisher gehört zu den zahllosen Kampfspielen in den Spielhallen (Hersteller: Capcom)

Modulen ausprobiert – ohne Erfolg. Udo Nickel, 44, seit elf Jahren Chefeinkäufer der Nova, schätzt den derzeitigen Gesamtmarkt auf jährlich 20.000 Platinen- und Modulsätze und ca. 4000 Komplettgeräte. Zuviel zum Sterben, zuwenig zum Leben? Nickel: "Jeder ist froh, wenn er Umsatz macht". Aber etwas anderes als das riskante Geschäft mit dem Spielvergnügen kann er sich nicht mehr vorstellen: "Es macht immer wieder Spaß, denn der Markt ist schnell."

msu

SOFT & SOUND SHOP

Fach- und Versandhandel für aktuellste COMPUTER SPIELE und HARDWARE. In Ihrer Nähe.

Traum-PC
ab 45,-

Komplett - Systeme
ab DM 45,- monatlich.

IWC-Mitgliedschaft im Soft & Sound Shop
Aktuelle Software-Hits auf PC 3.5 - CD-ROM - AMIGA
kostenlos zu Hause testen!

- Verbilligt Einkaufen
- Neuheiten Service
- Demo-Spiele abräumen
- Spiele-Tipps

IWC-Service-Line
0180-5347247

Shop des Monats
50676 Köln: Weyerstraße 55. Tel. 02 21 - 24 07 728

Sarah, S & S-SHOP in Köln, empfiehlt die TOP-Games des Monats.

Vollgas (Full Throttle)	79,95
Bioforge	89,95
X-Com Terror from the Deep	89,95
Cyberia	49,95
Jungle Strike	49,95
Bloodnet	39,95
Lemmings 1&2	29,95
Innocent until caught	39,95
Wing Commander Armada	39,95
Frontier Elite II	29,95
Flight Pack	29,95
UFO Enemy Unknown	49,95

unverbindliche Preisempfehlung des Soft & Sound Shops in Köln.

SOFT & SOUND SHOPS			
52064 Aachen Maurerstraße 92 0241-402608	40477 Düsseldorf Gneisenaustr. 1 0211-4910187	58095 Hagen Volmestraße 66 02331-26774	39112 Magdeburg Braunschweiger Str. 104 0391-42622
59755 Arnsberg-Neh. Lange Wende 30 02932-1094	16225 Eberswalde Schöpfungstr. 9 03334-235800	34131 Kassel Lange Str. 81 0561-39463	68159 Mannheim Jungbuschstr. 3 0621-101203
96047 Bamberg Fleischstraße 5 0951-200697	91054 Erlangen Luitpoldstr. 15 09131-26658	24116 Kiel Sternstr. 18 0431-970046	66538 Neunkirchen Bahnhofstr. 13 06821-26797
10551 Berlin Oldenburger Str. 44 030-3962821	45329 Essen Altenosser Str. 448 0201-344376	50670 Köln Von-Verth-Str. 20-22 0221-121806	41460 Neuss Hamtorstr. 20 02131-278967
12207 Berlin Osdorfer Str. 13 030-7128599	79106 Freiburg Lehenerstr. 24 0761-287112	50676 Köln Weyerstr. 55 0221-2407728	37520 Osterode Markt 14 - 16 05522-73011
53225 Bonn Limperich Str. 22 0228-474115	37085 Göttingen David Hilbert Str. 2 0551-46563	23564 Lübeck Wakenitzstr. 7 0451-794345	24306 Plön Lübsches Tor 04522-3412
			27721 Ritterhude Riesstr. 47 04292-9876
			66578 Schifweiler Kreisstr. 11 06821-632163
			29525 Uelzen Hutmacher Str. 11 0581-79371
			38300 Wolfenbüttel Heimstätten Weg 23 05331-61820
			38440 Wolfsburg Laagbergstr. 63 05361-37474

SOFT & SOUND SHOPS
Disk-Verkauf - Musik - Video

Bestellen Sie bargeldlos per Telefon bei Ihrem SHOP

Alle Soft- und Hardware Hits werden sofort ausgeliefert

Alle SOFT & SOUND SHOPS versenden direkt an Sie

Werden Sie SOFT & SOUND Partner
- auch als Shop im Shop-Lösung - über SOFT & SOUND Entertainment
Ahnfeld Straße 62 • 40239 Düsseldorf • Tel. 02 11 - 61 30 84 • Fax 02 11 - 64 11 123

Mediatheken + Videos	
49565 Bramsche Malgartener Str. 22 05461-62644	71638 Ludwigsburg Solitudestraße 3 07141-902242
38118 Braunschweig Holwedestraße 10 0531-508231	81475 München Leopoldstraße 126 089-7556778
76448 Durnmersheim Hauptstraße 2a 07245-7373	75177 Pforzheim Scharnhorststr. 12-14 07231-560655
76571 Gaggenau Leopoldstraße 1 07225-71405	74523 Schwabisch-Hall Am Schuppen 1 0791-6706
52525 Heinsberg Gangolfstr. 25 02452-4817	69469 Weinheim Grundelbachstraße 112a 06201-182088
67655 Kaiserslautern Allerstraße 4-6 0631-60419	



Bildnachweis: Jimmy Connors Great Courts 2 von UBI SOFT

PC-TENNIS SPIELE

Auf heiligem Rasen

Tennis ist nach Fußball die populärste Sportart in unseren Gefilden. Doch während der Markt vor Fußballspielen nur so wimmelt, ist das Angebot an Tennis-Simulationen eher bescheiden. PC-Spiel zeigt, welche Programme den weißen Sport am besten rüberbringen.

E

s ist tatsächlich so: Jede Fußballweltmeisterschaft vermehrt den Reichtum an Fußballspielen für den PC beträchtlich. Doch wenn, wie jetzt gerade wieder, Wimbledon auf dem Plan steht, die inoffizielle Tennisweltmeisterschaft also, bekleckert sich keiner der großen Hersteller mit Ruhm. Neue Tennisspiele bleiben einfach Mangelware.

**Der PC-Klassiker:
Great Courts von
Blue Byte aus dem
Jahr 1990**



Dabei ist der weiße Sport doch einer der schönsten, und das ganze stellt tatsächlich keine übermäßigen Anforderungen an die Rechenleistung, vergleicht man es mit anderen Sportspielen. Für das Spiel auf Rasen, Sand oder Hartplätzen braucht es ja nicht einmal Scrollings – paßt doch das ganze Abbild des Spielfelds bequem auf einen Bildschirm. Deshalb bleibt es mysteriös, warum gerade für den PC bislang so wenige Tennisspiele erschienen sind.

In den guten, alten Acht-Bit-Tagen sah das ganz anders aus. Zwar waren die Fähigkeiten eines C-64 oder Sinclair Spectrum nur beschränkt, aber die Zahl von Tennisveröffentlichungen war deutlich größer. Natürlich: Neben einheitsgrünem Spielfeld und Strichmännchengrafik mußten auch in puncto Spieltechnik Abstriche gemacht werden. Doch der Spielspaß, der stimmte einfach.

Auch hier waren es die Konsolen, die den Vorreiter für wirklich anspruchsvolle Tennisunterhaltung spielten. Unvergessen ist Nintendos Pionierprogramm *Nintendo Tennis*, bei dem nicht nur alle Spielvarianten möglich waren, sondern sogar Sprachausgabe aus dem Lautsprecher erklang. Das war 1987.

Klassiker für Exoten

Zwei Jahre später kam der wahre Tennisklassiker auf den Markt. Die Exotenkonsole PC Engine verbuchte das Erscheinen des Programms *World Court Tennis* von Hudson Soft, das lange Zeit unerreichbar blieb und nur durch seinen eigenen Nachfolger, *Final Match Tennis* (1991), noch übertrumpft wurde.

Der PC hatte zu dieser Zeit das Spielen gerade erst gelernt und war dank der neuen 386er-Prozessoren

erstmalig auch jenseits von Tabellenkalkulation und Textverarbeitung zu gebrauchen. Bezeichnend für den neuen Trend ist sicherlich, daß 1990 mit *Wing Commander* eines der ersten reinrassigen PC-Spiele auf dem Markt erschien. Und in diese Gründerzeit fällt auch das Erscheinungsdatum des ersten Tennisspiels für den PC.

Schon im Jahr zuvor hatte der deutsche Softwareneuling Blue Byte mit dem Erstlingswerk *Great Courts* das Genre der Sportsimulationen kräftig durcheinandergewirbelt. Denn ähnlich wie beim PC gab es auf den 16-Bit-Rechnern der Marke Amiga und Atari ST bislang eine große Tennis-Lücke, die erst durch "Great Courts" geschlossen wurde.

Die Konvertierung für den PC im Jahr 1990 konnte sich ebenfalls sehen lassen. "Great Courts" verfügte über eine isometrische 3D-Perspektive, also quasi eine schräge Draufsicht, und bot neben gut animierten Spielercharakteren endlich mal einen Turniermodus und ein ansprechendes Schlagrepertoire.

Gerade die Schlagtechnik war aber immer der Knackpunkt bei allen Tennissimulationen: Wie sollte man es schaffen, mit nur einem Feuerknopf Stop- und Schmetterbälle, Vorhand-Topspin und Rückhand-Slice, den Aufschlag und vielleicht gar noch einen Lob zur Verfügung zu stellen? Blue Byte bediente sich eines Kompromisses, denn der Schlag wurde erst dann ausgeführt, wenn der Feuerknopf losgelassen wurde. Die dann gerade angezeigte Himmelsrichtung des Feuerknopfs entschied über die Art des Schlags, und die Flugrichtung des Balls wurde durch die Stellung der Spielerfigur zum Ball festgelegt, entsprach also durchaus realistischen Gegebenheiten.

Wenn auch die Technik gewöhnungsbedürftig war, ermöglichte sie doch ein wundervoll variables Spiel. Die Spieler dankten es Blue Byte und verhalfen den Müheheimern auf Anhieb zum Durchbruch.

Neue Techniken

Ein weiteres Tennisspiel – mit einer ganz anderen Darstellungsform – kam ebenfalls 1990 auf den Markt. Es war die Firma Palace Software, die mit einer völlig neuartigen Technik experimentierte. Zwar wurde auch *International 3D-Tennis* aus der schrägen Vogelperspektive gespielt, aber der Platz kreiste und bewegte sich mittels Vektorgrafik. Die Spieler sahen deshalb allesamt ein wenig kantig aus, aber dafür waren die verschiedenen Kamerawinkel etwas ganz Neues bei einem Sportspiel dieser Art.

„International 3D-Tennis“ krankte allerdings am unrealistischen Flugverhalten des Balls; ein Hit wurde aus dem Spiel nie. Doch die Idee der Vektorgrafik-Programmierung



Innovativ: International 3D-Tennis experimentierte als erstes Spiel mit Vektorgrafik

wurde wenige Jahre später wieder aufgegriffen.

Für „Great Courts“ war allerdings auf lange Sicht keine Ablösung in Sicht. Das Programm machte sich nur selbst Konkurrenz, als im Frühjahr 1991 *Great Courts 2* auf dem Markt erschien. Blue Byte hatte das Spiel nochmals völlig überarbeitet, bot nunmehr intelligentere Computergegner, ein Doppelspiel für vier Teilnehmer und sogar einen automatischen Laufmodus. Eine geniale Idee für Anfänger: Um die schwierige Schlagsteuerung zu lernen,

Der Blickwinkel

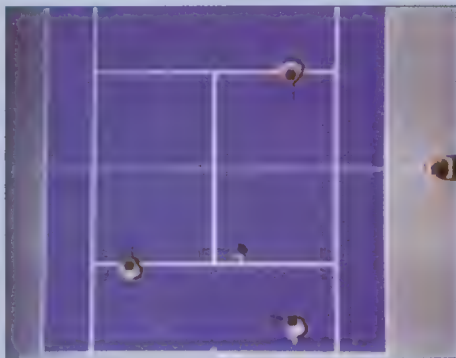
Wichtigstes Feature bei einer Tennissimulation ist neben der Steuerung die Darstellung des Platzes. Drei Verfahren haben sich da mehr oder minder durchgesetzt:

Vogelperspektive

Der Spieler betrachtet das Spielfeld aus der Draufsicht. Vorteile: Die Übersicht ist für alle Beteiligten gleich groß, der Weg zum Ball immer ideal einzuschätzen. Nachteile: Hohe Bälle sind schwer zu erkennen, die Spielfiguren verkümmern zu Stecknadeln. Neben *Passing Shot* verwendete bislang nur diese Technik, doch beide Spiele erschienen nur für den Amiga.

Isometrische 3D-Perspektive

Der Spieler betrachtet die Kontrahenten auf dem Platz aus ei-



Nur für Amiga: Der „Überflieger“ Tie Break von Star Byte

ner schrägen Draufsicht. Vorteile: Die Charaktere können „kameragerecht“ in Szene gesetzt werden, hohe Bälle sind gut zu erkennen, die Platzübersicht ist auf der vorderen Netzseite gut.

Nachteile: Die hintere Platzhälfte ist (je nach Blickwinkel) sehr schlecht zu erkennen. Die meisten Programme arbeiten mit dieser 3D-Perspektive und umgehen das Handicap der hinteren Platzhälfte oftmals dadurch,

daß zumindest im Einzelspielermodus immer auf der Vorderseite gespielt wird (Beispiel: *Great Courts*).

Split-Screen-Perspektive

Beim Split-Screen handelt es sich eigentlich um eine isometrische 3D-Perspektive, in diesem Fall aber für beide Netzseiten, damit jede Spielfigur von der

Grundlinie aus betrachtet werden kann.

Vorteil: Im Mehrspielermodus hat jeder Spieler eine gleich gute Übersicht.

Nachteil: Der Platz schrumpft durch den halbierten Bildschirm stark zusammen, das „raumgreifende“ Spiel mit dem Ball wird stark eingeengt. Von allen Spielen verwendet nur *Tennis Cup 2* diese Darstellungsform als Zusatzoption.

Game It!

07569/92020

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

Bioforge	79,95
Civil War/Amerika 1861-65	69,95
Dark Forces	84,95
Der Reeder	69,95
Flight unlimited	79,95
Full Throttle / Vollgas	64,95
Panzer General	67,95
Prisoners of Ice	79,95
Star Trek Next Generation	74,95
X-COM	79,95

CD-ROM	
11th Hour	79,95
A.I.V. Networks	84,95
Aces of the Deep	79,95
Aces of the Deep Data	39,95
Across the Rhine	84,95
Alien Br. Tower Ass	59,95
Armoured Fist	74,95
Aufschwung Cat	59,95
Battle Bug	59,95
Battle Isle 2	74,95
BZ - Erben d. Titan	44,95
Bing	64,95
Bureau 13	69,95
Chaos Control	89,95
Colonization	84,95
Command & Conq.	89,95
Cyberia	74,95
Cyberace	19,95
Dark Sun 2	74,95
Das Amt	79,95
Descent	69,95
Discworld	74,95
Dune 2	39,95
Dungeon Master 2	79,95
Earth Siege	79,95
Earth Siege Data	44,95
Elite 3	74,95
Fl. Commander 2	74,95
Fl. o.t. Amazon Que	74,95
Gr. Naval Battles 3	74,95
Hammer o.t. Gods	69,95
Hattrick	74,95
Hell	69,95
Höhlenwelt Saga	84,95
Iron Assault	69,95
Jagged Alliance	69,95
King's Quest VII	74,95
Kingdoms of Germ.	49,95
Kik & Play	79,95
Kyrandia 3	69,95
Lemmings für WIN	49,95
Links 386+ 2 Kurse	59,95
Little Big	84,95
Lost Eden	69,95
Lothar Matthäus	29,95
Magik Carpet	84,95
Masters of Magic	79,95
Menzoberanzan	69,95
Napoleonic	29,95
Nascar Racing	74,95
NBA Live 95	79,95
NFL Football	49,95
NHL Hockey	69,95
Noctropolis	84,95
Novastorm	69,95
Oldtimer	49,95
Pirates Gold	39,95
Prototype	74,95
Psycho Pinball	62,95
CD-ROM	
Ravenloft 2	69,95
Rebel Assault	74,95
Renegade	74,95
Rise of the Robots	59,95
Sam & Max	89,95
Sensible Soccer	59,95
Sim City 2000	79,95
Sim City 2000 Data	39,95
Shin Tower	69,95
Shin Town	74,95
Sternenschweif	69,95
Stone Racers	69,95
Super Karts	79,95
Syndicate Plus	84,95
System Shock Bnh.	74,95
Tank Commander	79,95
The Blue Planet	49,95
Ticonderoga	79,95
Total verr. Rally	64,95
Transport Tycoon	79,95
tdo World Editor	39,95
UFO: Mast. o. Orion	59,95
Ultima 8 + SAP	99,95
US Navy Fighters	79,95
Virtuoso	39,95
Warcraft	69,95
Wing Comm. 3	94,95
Wings of Glory	64,95
Wolf	64,95
Woodruff	69,95
IBM 3,5"	
Aces of the Deep	74,95
Bing	69,95
Colonization	76,95
Discworld	69,95
Fl. o.t. Amazon Que	69,95
Flageimulater 5.1 dt	99,95
Flageimulater 5.1	79,95
Sceneries für FS 4 und 5	
Mittelgebirge	44,95
Nord-/ Ostsee, HH	44,95
Rheinland/ Ruhr	44,95
Frankfurt/ Hessen	44,95
Berlin, Mitteldeut.	44,95
Süddeutschland	44,95
Grand Canon	44,95
Harpoon 2 V2.0	69,95
tdo Battlesets je	44,95
Masters of Magic	79,95
Menzoberanzan	69,95
Nascar Racing	69,95
Rise of the Robots	49,95
Sternenschweif	69,95
Tie Fighter	89,95
Tie Fighter Mission	29,95
Transport Tycoon	75,95
Tr. Ty. World Editor	39,95
Hardw.	
Gravis Camepad	39,95
Gravis Analog	39,95
Gravis Analog Pro	49,95
Gravis Phoenix	199,95
CH Virtual Pilot	149,95
CH Pedals Pro	189,95
SB 16 Value	169,95
SB AWE32 VE	319,95

Preise Stand 10.5.95 - * = noch nicht verfügbar bei Drucklegung

Nachnahmeversand: DM 9,90 + NN-Gebühr

Vorkasse/EC-Scheck: DM 6,90, jeweils ab DM 250,- frei

Bei Nichtannahme berechnen wir 25 % des Rechnungsbetrages als Schadensersatz

Game It! Kreuzthal • 87474 Buchenberg
07569/92020 • FAX 92022
e-mail Compuserve 100106,3111



konnte man die Laufarbeit zum Ball einfach dem Computer überlassen und sich ganz auf den Schlag konzentrieren.

"Great Courts 2" erreichte trotz der neuen Features nicht mehr ganz den Erfolg des Vorgängers, ist aber auf dem PC nach wie vor der Klassiker unter den Tennissimulationen. Das liegt sicherlich auch daran, daß in der Zwischenzeit kaum andere Versuche unternommen wurden, den gelben Filzball auf einem hochauflösenden Monitor herumfliegen zu lassen. Die ernsthaftesten Programme, die sich da noch auf dem

Der Thronfolger:
Great Courts 2
konnte 1991 mit
einigen Verbesserungen aufwarten

Verbessert:
Advantage Tennis
von Infogrames
nutzte nicht nur
die Vektorgrafik-
Technik, sondern
war auch hervor-
ragend zu spielen

PC tummeln, erschienen alle 1992 – seitdem herrscht Funkstille auf dem Markt.

Das Jahr der Vektorgrafik

Zwei der in jenem Jahr erschienenen Spiele griffen wieder die Idee der Vektorgrafik auf, doch diesmal mit weit verbesserter Technik. Im Frühjahr 1992 war es zunächst das französische Softwarehaus Infogrames, das mit 3D-Technik ein sehr ordentliches Spiel vorlegte. *Advantage Tennis* bot nicht nur einen Turnier- und einen Zweispielermodus, der sogar im "Grand Slam" gespielt werden konnte – die Spielerfiguren

besaßen auch so etwas wie eigenständige Persönlichkeiten.

Ausgehend von einem Vorrat von 100 Punkten, konnte die Spielfigur mit bestimmten Fähigkeiten ausgerüstet werden, bei denen zum Beispiel die Rückhand oder der Schmetterball besonders wuchtig ausfielen. Zudem war die 3D-Grafik nicht nur gut für Zooms und Kamerawinkel, sondern die Spieler sahen auch endlich annähernd menschlich aus.

Bei der Schlagtechnik wurde ein ähnliches Verfahren wie beim Klassiker "Great Courts" verwendet – schwierig zu lernen, aber gut für die langfristige Motivation. Es gibt nicht wenige Meinungen in der Fachpresse, die "Advantage Tennis" aufgrund seiner Vorzüge für das bisher beste Tennisspiel auf dem PC halten. Zumindest ist es "Great Courts 2" ebenbürtig.

Der zweite Vorstoß in die Welt des Dreidimensionalen folgte im Sommer 1992. Für das Spiel



World Tennis Championships zeichnete die Firma Mindscape verantwortlich. Wieder war die 3D-Grafik gelungen, wieder funktionierte die Steuerung im Stil von "Great Courts". Und als Besonderheit konnte man die Ballwechsel sogar in einer Zeitlupenwiederholung bewundern.

Aber dem Programm mangelte es an einem Zweispieler- und gar dem Doppelmodus. Als Alternative zu dem mit Features deutlich besser ausgestatteten "Advantage Tennis" waren die "World Tennis Championships" somit wenig geeignet.

Im Herbst 1992 erschien schließlich das vorerst letzte Tennisspiel für den PC: *World Cup 2* von Loricel. Es markiert noch heute den Stand der Dinge in Sachen PC & Tennis. Grafisch sehr gelungen, präsentierte sich "World Cup 2" mal wieder in traditioneller Zeichentechnik und ohne technische Mängel. Im Gegenteil: Der Spieler darf sich zwischen einer isometrischen Gesamtansicht des Spielfelds oder einem gesplitteten Screen

Konsolen versus PC



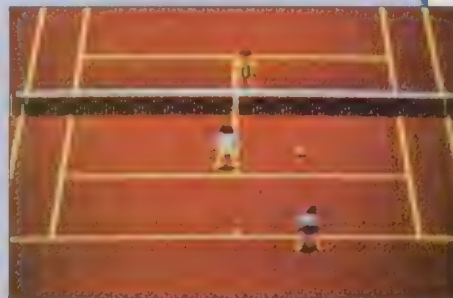
Der Urahn: Nintendo-Tennis
beherrschte schon alle Features

Zwar existieren für den PC eine ganze Reihe von Tennisspielen, doch die wahren Highlights sind bei den Konsolen zu finden. Mit Nintendos *Nintendo Tennis* fing alles an, denn das 1987 erschienene Spiel benutzte bereits eine sehr variable, leicht zu begreifende Steuerung für zwei Feuerknöpfe. Mit dem einen wurden Slice-Bälle gespielt (langsam und unterschnitten), mit dem anderen

gen Belägen war nicht berauschend, doch die Schlagtechnik ist unerreich. Wieder sind die Schläge nach defensiven und offensiven Varianten auf die Feuerknöpfe verteilt, doch zusätzlich kann die Flugbahn des Balls noch nach dem

die harten Top-Spin-Schläge (über dem Ball, schnell). Zum Alltime-Klassiker wurden Hudson Softs *World Court Tennis* (1989) und dessen Nachfolger *Final Match Tennis* (1991). Die Grafik mit wasserköpfigen Gnomen und

Schlag durch entsprechende Joypad-Bewegung beeinflusst werden. Außerdem setzen beide Spiele die Stellung des Spielers zum Ball und den Balltreffpunkt beim Schlag sehr realistisch in Flugbahnen um. Der Wermutstropfen: Beide Simulationen sind nur für die Exotenkonsole PC-Engine zu haben.



Das beste Tennisspiel aller Zeiten: Final Match Tennis von Hudson Soft – doch nur für die Exotenkonsole PC Engine

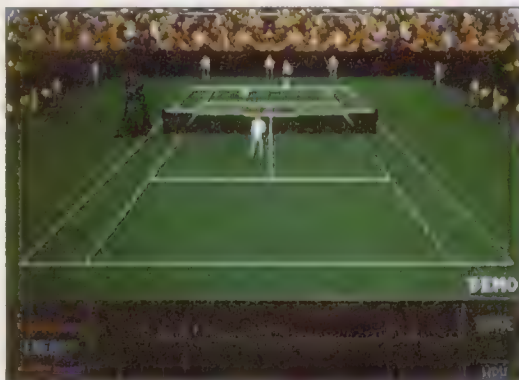
entscheiden. Der Vorteil des Split-Screen liegt auf der Hand, denn mit seiner Hilfe können im Zweispielermodus beide Spieler aus dem jeweils besten Blickwinkel spielen – und der liegt erfahrungsgemäß genau hinter der eigenen Spielfigur. Von der Schlagtechnik her gibt sich "World Cup 2" allerdings wieder sehr traditionell, denn die Steuerung aller Schläge erfolgt exakt wie beim großen Vorbild "Great Courts". Von "Great Courts 2" ist zudem der automatische Lauf zum Ball abgeschaut.

Mehr Feuerknöpfe

Besteht also kein Bedarf mehr an Verbesserungen? Anscheinend ist die ideale Steuerungsmethode, das Kernstück eines Tennisspiels, Feuerknopf drücken, dann mit dem Joystick die

Schlagart bestimmen – so versehen die meisten Programme ihren Dienst. Dabei wäre es doch langsam an der Zeit, auch die zahllosen Joysticks und Pads mit zwei oder mehr Feuerknöpfen zur Geltung zu bringen. Vielleicht in einem Spiel, das nicht mehr in 16 Farben unter VGA läuft, sondern in SVGA mit realistischen Figuren, Videos und satter Sprachausgabe.

Immerhin hat zumindest die Firma Codemasters die Lücke erkannt. Das von dieser Firma bereits



Der letzte Streich: Tennis Cup 2 von Loriciel war die bislang letzte Tennis-simulation für den PC – sie stammt allerdings von 1992

Nicht so gut: World Tennis Championship von 1992 mit Vektorgrafik, aber mäßigem Spielablauf

für die Konsolen präsentierte Pete Sampras Tennis soll nun für PC konvertiert werden. Ansonsten herrscht derzeit offenbar wenig Neigung, ein Tennisspiel auf den Markt zu bringen. Es muß wohl an den Schwierigkeiten liegen, Tennis in das so beliebte "Interactive-Movie"-Muster zu pressen. Wer dennoch auf den weißen Sport zugreifen will, muß die Oldies "Great Courts" und "Advantage Tennis" bemühen. Macht nix: Gutes muß nicht neuer sein!

msu

THEMA

NEU

SKUNNY KART - HOCHGESCHWINDIGKEITSSPIEL
 geeignet für alle Altersgruppen

DER RENNER
DES JAHRES

50 verschiedene Strecken!

Jede Menge tolle pickups!

Mit Sound und Musik!

8 verschiedene Fahrer!

Mit 3 Pokalen!

SKUNNY KART
Hochgeschwindigkeits
3D Renn-Spiel

Das CD-Power-Paket mit P5

TOPPREIS

99.90

VOLLVERSION

4.95

LIGHTVERSION

Diese CD-ROM's erhalten Sie in allen Media-Märkten, Saturn-Hansa-Häusern, Brinkmann-Filialen, Schauhand-Filialen, in den Warenhäusern Karstadt und Kaufhof, Pro-Märkten sowie in vielen gutsortierten Computerfachgeschäften oder im Buchhandel.

Im Vertrieb: PR - RECORDS 84030 Landshut Tel.: 0871/77859 Fax: 0871/73925

SKUNNY KART - Ein Hochgeschwindigkeits-, 3D-, Multiplayer-Renn-Spiel. Für alle Altersgruppen geeignet. 50 verschiedene Strecken auf denen man zu zweit (split-screen) oder allein gegen den Computer fahren kann. *Unverbindliche Preisempfehlung

Luschen-Larrys

Wer ist der größte verhinderte Lover der Welt? Wer hat trotzdem die meisten Bewunderer (auch unter dem weiblichen Publikum)? Und wer

Lotterleben

Er ist schon was ganz Besonderes, unser Held Larry. Das Licht der Welt

erblickte er (bereits komplett mit Haarausfall und Bauchansatz) im Jahre 1986, als sein Erfinder **Al Lowe** dringend etwas gegen die Langeweile und Seriosität unter den Computerspielen tun wollte. Das ist ihm voll und ganz gelungen – auch wenn der Erfolg fast ein ganzes Jahr brauchte, um sich dann doch über Nacht einzustellen.

Der erste Teil der Leisure Suit-Larry-Saga wurde in gerade mal zwei Monaten fertiggestellt. Einzig dafür verantwortlich: Al Lowe sowie Mark Crowe, der gleichzeitig auch noch an Space Quest arbeitete. Für die Hintergründe und Animationen (in hochmodernem EGA) von **Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards** brauchte Mark gerade mal vier Wochen!

Der Rest des Spiels stammt von Al, der nicht nur für die witzigen Texte und die hanebüchene Story

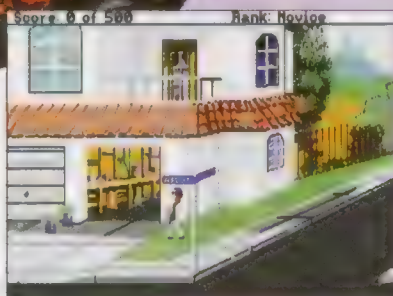


verantwortlich ist, sondern zwischen Abendessen und Neun-Uhr-Nachrichten auch noch auf die Schnelle den Ohrwurm komponierte, der die Larry-Serie akustisch so unverwechselbar macht. Der Song ist übrigens so ziemlich die einzige Musik in der Urversion, denn Soundkarten gab es noch nicht, und das Gequäke des eingebauten Lautsprechers war auf Dauer nicht zu ertragen. Aber was soll's, Larry fand

läßt sich einfach nie unterkriegen, wie sehr sich sein eigener Vater auch gegen neue Abenteuer wehrt? Genau: **LEISURE SUIT LARRY**, der lasche Held im weißen Polyesteranzug!

THEMA

Leisure Suit Larry 2: Leisure Suit Larry Goes Looking For Love (In Several Wrong Places)

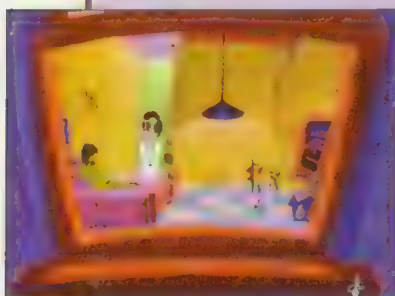


Von Eve wegen unerträglicher Langeweile rausgeschmissen, gewinnt Larry durch grandiosen Zufall und der Absenz von Grips im Kopf der Sekretärin einen Trip auf einem Kreuzschiff samt Super-Date. Leider zieht es diese Traumfrau nach einem Blick auf Larry vor, lieber ihre liebesbedürftige Mutter auf die Reise zu schicken. Da hilft nur noch die Flucht im Rettungsboot auf ein Inselparadies – und in die Arme der nächsten Traumfrau. Höhepunkt: Larrys Probleme mit seiner stets verkehrten Haarpracht zum einen und mit dem Spinat-Dip zum anderen.

Leisure Suit Larry: In the Land of the Lounge Lizards

Muttersöhnchen Larry, satte 38 Jahre alt, versucht mit aller Gewalt, Anschluß an die Swinger der Stadt zu gewinnen (nachdem ihn seine Mutter endgültig auf die Straße gesetzt hat). Ein linkshändiger Hammer, hoffentlich benutzte Kondome, unerreichbare Pillen und undichte Gummipuppen sind nur einige der Hindernisse auf dem Weg zu seiner Traumfrau

Eve hoch über den Dächern von Lost Wages. Höhepunkt: Larrys Dancefloor-Version von "Saturday Night Fever".



seinen Weg in die Computer ja nicht wegen seines umwerfenden Sounds oder der korrekten Grammatik!

So sehr sich die Leute auch über den "Sex" in diesem Programm aufregten – verkauft hat es sich so phantastisch, daß Al Lowe dafür bald nicht nur mit dem goldenen, sondern sogar mit dem Platinpreis der SPA (der amerikanischen Softwareverleger-Vereinigung) ausgezeichnet wurde. Um diese Auszeichnung zu erhalten, müssen mindestens 250.000 Exemplare eines Games verkauft worden sein – in jener an Computern noch nicht so

überreichlich gesegneten Zeit eine satte Leistung!

1991 wurde der erste Teil übrigens einer radikalen Verjüngungskur unterzogen: Neue VGA-Grafiken und eine neue Steuerung, mit der stundenlanges Tippen und Suchen nach dem richtigen Begriff endlich der Vergangenheit angehörten, ließen Larry im Klassikermäntelchen wieder ganz oben mit schwimmen.

Larrys Erfolg ließ Al Lowe nicht lange zur Ruhe kommen. Schon bald wurde die Welt mit dem zweiten Teil beglückt: **Leisure Suit Larry Goes Looking for Love** (in

DIE WILDEN 50'ER

Vol. 1

Vol. 3

Vol. 2

HISTORIE

Jede Menge interessante und unterhaltsame Text- und Bildinformationen bietet Ihnen der Punkt "HISTORIE". Werfen Sie einen Blick in die vielschichtige damalige Zeitgeschichte: Politik, Wirtschaft, Ereignisse der Gesellschaft und natürlich die damaligen Musik-Charts. Diese umfassenden Zusatzinformationen werden Ihnen durch bildliche Illustrationen so nahegebracht als wären Sie live dabei. Die Reise durch "Die wilden 50'er" - finden Sie auf Vol. 1 (1950-1953), Vol. 2 (1954-1956) und Vol. 3 (1957-1959) natürlich mit viel Musik, Informationen und Unterhaltung.

VIDEOS / CD

Unterhaltsame, informative und verblüffende Videos für Sie aus Original-Filmmaterial zusammengestellt. Die Vertonung natürlich komplett in deutscher Sprache. Die neuartige Auflösung der Videos im Format 320 x 240 Punkte bietet ein fantastisches Seherlebnis des damaligen Zeitgeschehens. Optimale technische Realisation, einfachste Bedienung und das Flair der 50'er werden Sie an Ihrem PC "fesseln". Besondere Hardware-Anforderungen? Mitnichten: 486er Windows-Standardausrüstung mit CD-ROM und Soundkarte genügen.

SOUND

Phänomenal: der original Sound der 50'er Jahre mit den Top-Superstars.

Vol. 1 JERRY LEE LEWIS * WHOLE LOTTA SHAKING 'GOIN' ON * PLATTERS * MY PRAYER
JONNY & THE HURRICANES * RED RIVER ROCK * RITCHIE VALENS * LA BAMBA
OLYMPICS * WESTERN MOVIES * WILBERT HARRISON * KANSAS CITY * FABIAN * TIGER

Vol. 2 GUY MITCHELL * HEARTACHES BY THE NUMBER * GUY MITCHELL * SINGING THE BLUES
ROY ORBISON * OOOBY DOOBY * COASTERS * CHARLY BROWN
BOBBY DAY * ROCKING' ROBIN * FATS DOMINO * BLUE MONDAY * BILL HALEY * SEE YOU LATER

Vol. 3 BILL HALEY * RIP IT UP * RITCHIE VALENS * DONNA
TEDDY BEARS * TO KNOW HIM IS LOVE HIM * PLATTERS * THE GREAT PRETENDER
LITTLE RICHARD * KEEP A KNOCKIN' * FRANKIE AVALON * VENUS

U.V.M.

Für PC's &
Musik-CD-Player

Rock Around

...THE 50TH

BESTELL-HOTLINE

Tel.: 05651 / 7485-45

Fax: 05651 / 500 39

NICE MUSIC
COMPANY

F

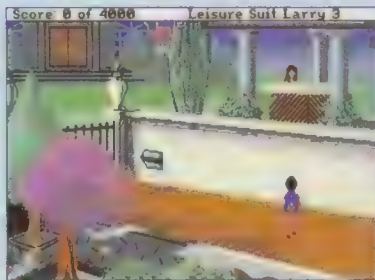
Auch in Ihrem
guten Fachladen
erhältlich!

DM 19,95

Micro Vision
Software Partner GmbH

Leisure Suit Larry 3: Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals

Von seiner zweiten Traumfrau wegen unerträglicher Langeweile rausgeschmissen, wirft sich Larry wieder in seinen Polyesteranzug und geht auf Hasenjagd.



Nach etlichen Wirungen im Aerobic-Studio, auf der Sonnenbank oder hinter der Showbühne findet er endlich wieder einmal die Liebe seines Lebens: Passionate Patti. Liebe macht bekanntlich blind, und als Larry sich vor Kummer im Dschungel der Südseeinsel verläuft, macht sich Patti auf, ihren Liebsten wieder in die heimatischen Laken zu lotsen. Höhepunkt: Larrys Bühnenauftritt im Spitzenröckchen.

Several Wrong Places). Larry 2 bestach durch noch mehr Witz, noch mehr dumme Sprüche, wurde aber, was sexuelle Anspielungen betraf, ziemlich entschärft. Warum? Weil sich etliche Geschäfte im amerikanischen Bibelgürtel geweigert hatten, das Spiel ins Sortiment aufzunehmen – es sei zu unanständig, hieß es.

„Gleiches Recht für alle“ war das Motto im dritten Teil, der die als Trilogie konzipierte Reihe abschließen sollte. Bei **Leisure Suit Larry 3: Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals** wechselte mitten im Spiel die Hauptfigur, und statt des trottelligen Helden steuerte man auf einmal eine knackige Dame durch die abgefahrensten Abenteuer. Das war ein echtes Novum, das Larry auch beim weiblichen Teil der Computerfans einen dicken Bonus eintrug. Und eines ist sicher: Der Soundtrack des dritten Teils ist der beste der ganzen Serie!

Leisure Suit Larry 4: Tja, das ist eigentlich ein Fall für Sherlock Holmes, denn einen vierten Teil gibt es nicht. Warum? Sehr einfach. Während der ziemlich anstrengenden Arbeit am dritten und eigentlich letzten Teil wurde Al Lowe so oft von Journalisten mit der Frage traktiert: „Wann kommt denn endlich Teil 4?“, daß er irgendwann einmal etwas lauter wurde und sich zu der



Aussage hinreißen ließ, daß es überhaupt niemals einen vierten Teil geben würde. Da Al immer zu seinem Wort steht, übersprang er später Teil 4 und setzte die Serie einfach mit Teil 5 fort.

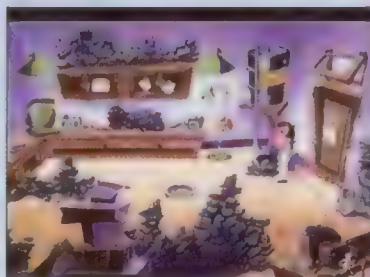
Leisure Suit Larry 5: Passionate Patti Does a Little Undercover Work wartete übrigens mit einer dicken Überraschung auf. Die Grafik hatte sich vom Niedlich-naturalistisch-Stil in ein animiertes Comic-Book mit schrägen Farben und noch schrägeren Wänden gewandelt. Auch der Witz hatte sich geändert, er war rüder und weniger vieldeutig geworden. Über den fünften Teil gab es allerdings auch gemischte Meinungen. Und man war sich nie so ganz sicher, wie intensiv und konzentriert das Entwicklerteam dieses Games (Al hatte inzwischen eine ganze Truppe von Computerkünstlern um sich versammelt) während der heißen Phase eigentlich bei der Sache war oder wie ernst man die etwas behäbige Story eigentlich nehmen sollte.

Keine Probleme mit der Story hat der bisher letzte Teil der Serie. In **Leisure Suit Larry 6: Shape Up or Slip Out** geht es einzig und allein um Mädchen – eine tiefsinnige Hintergrundgeschichte gibt es nicht.

Leisure Suit Larry 5: Passionate Patti Does a Little Undercover Work

Der Mafia-Femsehsender, bei dem Larry als Videokassettenrückspüler arbeitet, will sein Programm mit den drei heißesten Girls aufpeppen, die es nur gibt.

Die soll Larry für sie finden, da er der langweiligste Mann ist, den man sich nur denken kann. Während Larry nun die Damen bearbeitet, wird Patti vom FBI angeheuert, genau diesem Treiben und den Senderbossen das Handwerk zu legen. Höhepunkt: Larrys Catch mit Lana.



Leisure Suit Larry 6: Shape Up or Slip Out

Glück muß man haben – Larry gewinnt einen Aufenthalt in einer Schönheitsfarm. Von soviel Weiblichkeit umgeben, sollte es doch eigentlich sogar für eine solche Niete wie Larry möglich sein, endlich mal zu landen. Und das versucht er denn auch bei den unterschiedlichsten Damen – mit unterschiedlichsten Resultaten. Höhepunkt: Larrys Begegnung mit der elektrischen Massagemaschine.

Auch Passionate Patti, die in Teil fünf im ständigen Wechsel mit Larry auftrat, ist nicht mehr im Spiel. Aber was soll's – Teil 6 bietet so viele Möglichkeiten, Larry ins Fettnäpfchen treten zu lassen, daß der Spaßfaktor bei diesem Game uner-

LEISURE SUIT LARRY 1, 2, 3, 5, 6

Alle fünf Larry-Programme gibt's mittlerweile auch gesammelt auf einer CD (Sierra/Coktel Vision, ca. 100 DM). Zusätzlich enthalten sind neben zwei Videointerviews mit Al Lowe die **Laffer Utilities** (eine Sammlung zum Teil sehr witziger und völlig überflüssiger Dienstprogramme fürs Büro), die **Leisure Suit Larry's Casino Games** (Spielautomat, Black Jack und Poker, nicht besonders aufregend, wohl nur der Vollständigkeit halber dabei) und das Text-Adventure **Softporn** aus dem Jahr 1981, das Al Lowe die Inspiration für die Larry-Serie gegeben haben soll.

hört hoch und um Lichtjahre besser als beim Vorgänger ist.

Ob es einen siebten Teil geben wird? Niemand wagt es, Al Lowe mit dieser Frage zu nerven – denn sonst muß man wahrscheinlich gleich auf Teil 8 warten ...

ah

Die
PC Spiel
8/95

erscheint
am

12. Juli
1995

PC
Spiel

Anzeigen-
schluß

für die
Ausgabe

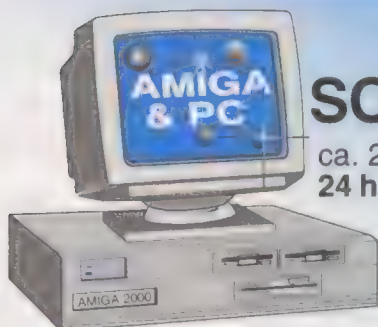
9/95

ist der
28. Juni
1995

Groß- und Einzelhandel für

PC / AMIGA SOFT- & HARDWARE

ca. 2000 Spiele - Titel ständig vorrätig
24 h - Schnellversand

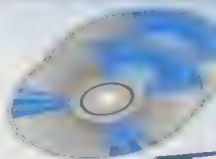


(030) 336 30 37



(030) 336 60 55 (nur Versand)

FAX (030) 336 37 41



Titel	CD 3.5"	DM	Titel	CD 3.5"	DM	Titel	CD 3.5"	DM
1089	x	85,-	* Great Naval Battles 3	x	85,-	* Prototyp	x	89,-
1942	x	75,-	Hand of Fate	x	39,-	Psycho Pinball	x	69,-
A-Train Classics	x	49,-	Hattrick!	x	85,-	Quarantine	x	79,-
Aces of the Deep	x	85,-	* Hattrick Ikarion	x	85,-	* Quest of Glory 4	x	89,-
* Across the Rhine	x	109,-	Hanse die Expedition	x	49,-	* Ravenion 2	x	89,-
A Hard Days Night (Beatles Story)	x	39,-	Hell	x	89,-	Rebel Assault	x	59,-
Allen Logic	x	85,-	* High Seas Traders	x	75,-	Rampage	x	85,-
Allen Olympics	x	89,-	Historyline 1914-1918	x	89,-	Retribution	x	75,-
Alladin	x	65,-	Höllenwelttauge	x	99,-	Rider Cup	x	20,-
Alone in the Dark 1 & 2	x	69,-	Hugo	x	89,-	Rings of Medusa Gold	x	89,-
Alone in the Dark 3	x	79,-	* Incredible Toons	x	79,-	Rise of the Robots	x	89,-
Anstöß World Cup Edition	x	79,-	Indiana Jones 4	x	59,-	Robinsons Requiem	x	79,-
* Arcade Pool/Overdrive	x	39,-	Inferno	x	99,-	Rüsselsheim	x	79,-
Archon Ultra	x	79,-	Innocent Until	x	79,-	Sage von Nictom	x	49,-
Aufschwung Ost	x	75,-	International Tennis Open	x	89,-	Schatz im Silbersee	x	89,-
B 17 Flying Fortress	x	39,-	Iron Assault	x	89,-	Sensible Golf	x	79,-
* Battle Bugs	x	85,-	* Iron Cross	x	89,-	Sensible World of Soccer	x	79,-
Battledrome	x	45,-	Ishar 3	x	49,-	Shadows of Calm	x	49,-
Battle Isle II	x	89,-	Ishar 3 Seven Gates	x	75,-	Sim City 2000	x	89,-
Battle Isle II Scenario	x	85,-	* Joy of Sex	x	75,-	Sim City 2000 Scenario	x	49,-
* Battle Race	x	65,-	Joysoft Classics	x	59,-	Sim Classics	x	49,-
Big Sea	x	75,-	Jungle Strike	x	79,-	Simon the Sorcerer	x	89,-
* Bing	x	79,-	Juraasic Park	x	79,-	Skyrealms of Jorune - Alien Logic	x	89,-
Bioforce	x	95,-	KA 50 Hokum	x	75,-	Space Federation	x	75,-
Black Hawk	x	75,-	König der Löwen	x	75,-	Space Quest Collection	x	89,-
Bundesliga Manager III	x	89,-	Kingdoms of Germany	x	89,-	Speed Racer	x	20,-
Bureau 13	x	79,-	Kings Quest 7	x	89,-	Star Trek: Next Generation	x	89,-
* Caribbean Disaster	x	85,-	Kings Quest Collection	x	89,-	Sternenschweif	x	89,-
* Chaos Control	x	85,-	Kyrandia III	x	89,-	Street Fighter II	x	39,-
Chartbreaker	x	75,-	Lands of Lore	x	39,-	Strike Commander	x	89,-
Christoph Columbus	x	85,-	Larry 6	x	89,-	Strike Commander Speech Pack	x	49,-
Civilization & Railroad Tycoon	x	89,-	Lelaure S. Larry VI	x	89,-	Subwar 2050	x	89,-
Colonization & Civilization	x	89,-	Lemmings the Tribes	x	89,-	Superhero League of Hoboken	x	79,-
Combat Classics 2	x	89,-	Little Evil	x	89,-	Super Karts	x	89,-
Combat Classics 3	x	89,-	Little Big Adventure	x	99,-	Super Street Fighter 2 Turbo	x	89,-
Commander Blood	x	85,-	Lode Runner	x	85,-	Syndicate	x	85,-
Conspiracy	x	99,-	Lords of the Realm	x	89,-	Syndicate Data Disk	x	45,-
Crasture Shock	x	99,-	Lothar Matthäus Super Soccer	x	89,-	System Shock	x	89,-
Cyberia	x	95,-	* Mad News	x	89,-	Tank Commander	x	99,-
Cyber War	x	89,-	Mad News Extrablatt	x	49,-	Terminator 2	x	75,-
Cyberwords	x	39,-	Mad TV	x	49,-	Terror from the Deep	x	89,-
Cyberace	x	85,-	Magic Carpet	x	89,-	The 7th Quest	x	29,-
Dangerous Streets	x	79,-	* Magic Carpet Data	x	39,-	Theatre of Death	x	75,-
Dark Forces	x	99,-	Maniac Mansion	x	49,-	The Complete Chess System	x	89,-
Dark Sun	x	85,-	* Marco Polo	x	79,-	The Lost Eden	x	85,-
Das schwarze Auge 1	x	89,-	Master of Magic	x	89,-	Theme Park	x	79,-
Das schwarze Auge 2	x	79,-	Mega Race	x	89,-	Tie Fighter	x	89,-
Das schwarze Auge 3	x	39,-	Menzoberenzen	x	79,-	Tie Fighter Mission	x	39,-
Delphine Classic Collection	x	89,-	Monkey Island	x	39,-	Tower Assault	x	89,-
Der Bauklöwe	x	85,-	Monkey Island 2	x	39,-	Transport Tycoon	x	89,-
Der Clou	x	79,-	Nascar Racing	x	79,-	Transport Tycoon World Editor	x	89,-
Der Clou - Profildiskette	x	49,-	* Navy Strike	x	109,-	UFO	x	89,-
Der Meister (Fußball-Manager)	x	89,-	NBA Live Basketball	x	99,-	UFO Enemy Unknown	x	95,-
Die Stedler	x	85,-	New World of Lemmings	x	89,-	Ultima VIII Pagan	x	109,-
* Die verrückte Rallye	x	79,-	NHL Hockey	x	85,-	Ultimate Body Blows	x	89,-
Doppelpass	x	85,-	NHL Hockey 95	x	79,-	US Navy Fighter	x	99,-
* Earth Command	x	79,-	No. 2 Collection	x	89,-	USS Ticonderoga	x	95,-
Earthshole	x	89,-	Noctropolis	x	89,-	Wacky Wheels	x	59,-
Ecstasica	x	85,-	Overdrive	x	39,-	Wake of the Ravager	x	89,-
Elite 3	x	89,-	Outpost	x	75,-	WallStreetManager	x	89,-
Eye of the Beholder II	x	49,-	Panzer General	x	79,-	Warcraft	x	89,-
Eye of the Beholder III	x	85,-	Panzer Pan	x	89,-	Warlords II	x	89,-
F-117 Nighthawk	x	49,-	PGA Tour Golf	x	99,-	Warlords II Scenario	x	79,-
Fields of Glory	x	75,-	* Phantasmagoria (7 CD's)	x	99,-	Wing Armada	x	89,-
FIFA International Soccer	x	89,-	* Pinball Illusions	x	89,-	Wing Commander III	x	89,-
Fire and Ice	x	85,-	Pinball Mania	x	89,-	Wings of Glory	x	89,-
* Flashback	x	89,-	* Pinball Wizard 2000	x	75,-	Winter Olympics	x	89,-
* Flight of the Amazon Queen	x	85,-	Pirates Gold	x	49,-	Woodruff	x	89,-
Forever Growing Garden	x	29,-	Pizza Connection	x	89,-	World Cup Year 94	x	39,-
Formula One Grand Prix	x	49,-	Police Quest 4	x	75,-	X-Wing Collection	x	79,-
Formula One & Golf	x	89,-	Powerdrive	x	59,-	Zac Mc Kracken	x	49,-
* Freddy Pharkas	x	89,-	Prince of Persia II	x	75,-	Zeppelin - Giants of the Sky	x	85,-
Goblins 3	x	99,-	Privateer	x	99,-			
Golden 7	x	99,-	Privateer & Strike Commander	x	89,-			
Golden 10	x	99,-	Privateer SAP	x	45,-			

Öffnungszeiten & Versand
Montag - Freitag 10.00 - 18.00
Donnerstag 10.00 - 20.30
Samstag 10.00 - 13.30

DAS KLEINGEDRUCKTE
Irrtümer und Preisänderungen vorbe-
halten. Es gelten unsere AGB. Diese
werden auf Wunsch gerne zugesandt.

Geht's leichter?



HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Wie kommt die Ware zu mir?

Entweder Ihr besucht uns in unserem

Ladengeschäft in oder

Schnellversand

Berlin

Streitstraße 25
(Spandau)

Telefon (030) 33 66 0 55

Bestellungen bis 16.30 Uhr
werden noch am selben Tag versandt

Was kostet mich der Spaß?

Versand erfolgt nur mit UPS per Nachnahme = Porto plus 8,50 DM

Zahlungen mit allen gängigen Kreditkarten per Ansage von KK-Nummer
und Fälligkeitsdatum.



Mit Vollgas zum "Spiel des Monats": Das neue LucasArts-Adventure übertrifft alle Erwartungen

Seite 48



Ein Rollenspiel mit besonderem Touch ist Jagged Alliance: hart, aber auch herzlich!

Seite 68



Jetzt kommt der Hinkelstein ins Rollen. Asterix und seine Freunde gehen auf Die große Reise

Seite 95



Lost Eden, das verlorene Paradies der Dinosaurier, lebt im spannenden Adventure gleichen Namens wieder auf

Seite 88



Noch werkeln die Entwickler, doch man kann schon das Heulen der Motoren hören. Hi-Octane soll Bullfrogs nächstes Hitspiel werden

Seite 95

Auf einen Blick

Legende

Alle Spiele mit einer Redaktionswertung sind von der gesamten Redaktion geprüft worden.



ein gutes Spiel. Das Produkt hält, was es verspricht. Genrefans sind auf jeden Fall gut bedient.



ein herausragendes Spiel. Man sollte es unbedingt gespielt haben. Es kann auch denjenigen gefallen, die dem jeweiligen Genre zwiespältig gegenüberstehen.



vom Kauf dieses Produkts muß abgeraten werden. Entweder wird zu wenig Spiel geboten, oder schwere technische Mängel machen jeden Spaß zunichte.



das Spiel kommt auf CD-ROM



das Spiel kommt auf (3,5-Zoll-)Disketten



das Spiel läuft unter Windows



das Spiel wurde nicht von der gesamten Redaktion geprüft



das Spiel wird auf Seite XX / wurde in Ausgabe XXX ausführlich vorgestellt

Grafik und Sound werden unabhängig von der Note für das Spiel bewertet. Es gelten die gleichen Kriterien – obwohl natürlich ein gutes Spiel mit einer schlechten Grafik oder einem miserablen Sound immer noch ein gutes Spiel bleibt.

Alle Spiele getestet auf: Gateway 2000/P5

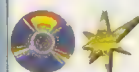
Action Soccer



Sportsimulation, 99,95 DM,
Hersteller: Ubi Soft,
Muster von: Microprose

Fußball-Action mit viel Humor. Man wählt zwischen 3D- und 2D-Darstellung des Spielfelds. Witzige Animationen und ebensolche Kommentare machen das Spiel auch für Zuschauer schön.

Systemanforderungen:
486DX/33,4 MB RAM, VGA



mehr auf Seite 90

Alex Dampier Pro Hockey



Sportsimulation, 100 DM,
Hersteller: Merit Soft,
Muster von: Softgold

Die einfache Eishockeysimulation bietet immerhin 3200 Spielerprofile und Online-Kommentare. Obwohl nicht so vielseitig wie das ebenfalls vorgestellte "Brett Hull Hockey 95", verdient sich "Pro Hockey" mit der besseren technischen Umsetzung einen Stern.

Systemanforderungen:
386DX/33,4 MB RAM, VGA



USK-Altersempfehlung:
ohne Beschränkung

Asterix – Die große Reise



Brettspielsimulation,
99,95 DM, Hersteller/Muster
von: Infogrames

Der kleine Gallier und seine Freunde drehen Runden in einer Brettspielsimulation. Gagreich und mit einer Grafik, die den Vorlagen in nichts nachsteht, ist das Spiel für Fans ein Muß.

Systemanforderungen:
386/33,4 MB RAM, VGA,
Doublespeed-Laufwerk



mehr auf Seite 85

USK-Altersempfehlung:
ohne Beschränkung

Brett Hull Hockey 95



Sportsimulation, 100 DM, Hersteller: Accolade, Muster von: Warner Interactive Entertainment

Sehr vielseitiges Eishockeyspiel mit viel Action und zahlreichen Managementfunktionen. Leider verderben eine stellenweise holprige Steuerung und mangelhafte Konfigurationsmöglichkeiten den anfänglich guten Eindruck.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, VGA, ca. 9,5 MB auf Festplatte



mehr auf Seite **91**

CDV-Monats-CD Mai 1995



Shareware-Kompilation, 29,95 DM, Hersteller/Muster von: CDV

Mehr als 800 aktuelle Sharewareprogramme für DOS und Windows, darunter auch zahlreiche Spiele. Enthält außerdem die Vollversion des Adventures "Space Trek". Lohnt sich.

Systemanforderungen:
386SX/25, 2 MB RAM, VGA



Das Beste aus April



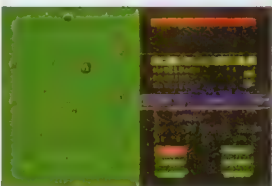
Shareware-Kompilation, 9,95 DM, Hersteller/Muster von: CDV

Die kleine Schwester der CDV-Monatsdiskette kommt mit mehr als 150 aktuellen Sharewareprogrammen für DOS und Windows, auch mit Spielen. Im Vergleich mit der "echten" Monatsdiskette uninteressant.

Systemanforderungen:
386SX/25, 2 MB RAM, VGA



Der Meister



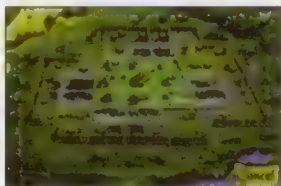
Managementsimulation, 89,95 DM, Hersteller: Impressions, Muster von: Selling Points

Ein Fußball-Bundesligamanager der einfachen Sorte. Läuft auch auf schwächer ausgerüsteten Rechnern zufriedenstellend, kann aber mit den Besten des Genres in keiner Weise mithalten.

Systemanforderungen:
386DX/33, VGA, ca. 5 MB auf Festplatte



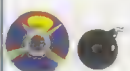
Dominus



Strategiespiel, 109,95 DM, Hersteller: U.S. Gold, Muster von: Selling Points

Die strategische Managementsimulation leiht in Hinblick aufs Gameplay kräftig bei Hits wie UFO oder Warcraft. Leider hilft's nichts, denn die Übersicht und damit der Spaß am Spiel gehen schnell verloren.

Systemanforderungen:
386/25, 4 MB RAM, VGA



mehr auf Seite **92**
USK-Altersempfehlung: ab 6

Fighter Wing



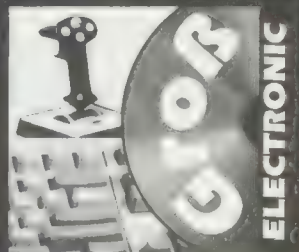
Kampfflugsimulation, 89,95 DM, Hersteller: Merit Software, Muster von: Softgold

Die einfache Kampfflugsimulation läßt trotz Netzwerkunterstützung für bis zu 16 Mitspieler in zwei Teams jeden Spielwitz vermissen.

Systemanforderungen:
386DX/33, 4 MB RAM, VGA



mehr auf Seite **80**
USK-Altersempfehlung: ab 16



Großhandel
für
Computerspiele
und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

**MEGA
DRIVE**

SNES

Wir liefern auch:
CD-ROM-Laufwerke
Controller
Festplatten
Grafikkarten
Joysticks
Kabel
Motherboards
Netzwerkzubehör
PC-Gehäuse
Soundkarten

**Bitte nur
Händler-
anfragen!**

**ACHTUNG!
Neue Adresse**

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Passauer Straße 13
D-94133 Röhrnbach
Tel. 0 85 82 / 96 05-0
Fax 0 85 82 / 96 05-99

Flight Commander 2



Strategiespiel, 100 DM,
Hersteller: Avalon Hill,
Muster von: Bomico

Strategische Simulation von Luftkämpfen mit Missionen zwischen den Jahren 1950 und 2010. Fünf Szenarien, Mission-BUILDER, 112 verschiedene Kampfflugzeuge. Vielseitig und für Fans des Genres interessant.

Systemanforderungen:
486DX/33,8 MB RAM, VGA



Gazillionaire



Managementsimulation, ca. 50 DM, Hersteller: Spectrum Hobyte, Muster von: Microprose

In einem seltsamen Winkel der Galaxis reist man von Stern zu Stern und müht sich, den eigenen Wohlstand zu mehren. Die uralte Idee ist qualitativ gut umgesetzt, bringt allerdings nur ein kleines Vergnügen.

Systemanforderungen:
386/25,4 MB RAM, VGA



mehr auf Seite 77
USK-Altersempfehlung:
ohne Beschränkung

Great Naval Battles 3



Strategiespiel, 120 DM, Hersteller: SSI, Muster von: Mindscape

Im dritten Teil des Seekriegs-Strategiespiels steuert man ganze Flotten in die Schlacht und übernimmt auf Wunsch auch spezielle Stationen auf einzelnen Schiffen. Sehr komplex; gefundenes Fressen für Fans.

Systemanforderungen:
486/33,4 MB RAM, VGA



mehr auf Seite 78
USK-Altersempfehlung: ab 12

Hardball 4



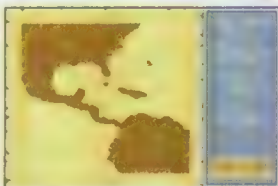
Sportsimulation, 120 DM, Hersteller/Muster von: Accolade

Die älteren Versionen des Spiels um den gleichnamigen Sport werden um Längen übertrifft. Exzellente Infos und Statistiken über die amerikanische Liga sowie die hervorragende Grafik machen Hardball 4 zur Referenz für derartige Umsetzungen.

Systemanforderungen:
386DX/33,4 MB RAM, SVGA



High Seas Trader



Managementsimulation, 89,95 DM, Hersteller: Impressions, Muster von: Selling Points

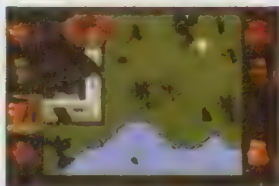
Die Wirtschaftssimulation um Reeder, Häfen, Handel und Seeschlachten ist im 17./18. Jahrhundert angesiedelt. Im Vergleich mit anderen Spielen des Genres enttäuschen sowohl Optionen als auch Animationen. Weniger empfehlenswert.

Systemanforderungen:
386DX/33,4 MB RAM,
Doublespeed-Laufwerk



USK-Altersempfehlung:
ohne Beschränkung

Jagged Alliance



Rollenspiel, 120 DM, Hersteller/Muster von: Sir Tech

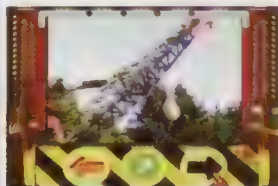
Acht Söldner sollen eine Insel von Fieslingen befreien. Mit Hilfe moderner Waffen wird Sektor für Sektor erobert. Das strategische Rollenspiel beeindruckt mit neuartigen Features.

Systemanforderungen:
486/33,4 MB RAM, VGA



mehr auf Seite 68
USK-Altersempfehlung:
ohne Beschränkung

Kids on Site



Edutainment, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Digital Pictures

Auf einer virtuellen Baustelle dürfen Bagger, Dampfwalze, Bulldozer und Abrißbombe nach Herzenslust eingesetzt werden. Leider gibt's zu wenig Spiel für eine Empfehlung.

Systemanforderungen:
486/25,4 MB RAM, VGA,
Doublespeed-Laufwerk



mehr auf Seite 94
USK-Altersempfehlung:
ohne Beschränkung

Live Action Football



Sportsimulation, ca. 120 DM, Hersteller: Accolade, Muster von: Warner Interactive Entertainment

Sehr einfach gehaltene Footballsimulation: In der Rolle des Trainers werden die Spielzüge vorgegeben. Für Footballneulinge durchaus geeignet.

Systemanforderungen:
486/33,4 MB RAM, SVGA



TECNO PLUS[®]



**„MEGAmäßig
SCHNELL
das Kleine!!!“**

PC CONTROL PAD (TP513)

- 8-Wege Daumen-Controlpad für IBM PC/XT/AT 386, 486, Pentium & Kompatible
- Sicherer Griff durch neuartige Formgebung
- 3 Feuertasten A, B, C mit Auswahlmöglichkeit zwischen Dauer- u. Turbofeuer für die Feuertaste A
- Extralanges Kabel mit 15 Pin-Verbindung für größtmögliche Bewegungsfreiheit

Telefonische Bestellungen über:

avalon
vertriebs
GmbH

LEISURES[®]FT

Leisuresoft Vertriebsges. mbH

(060 21) 84 06 83

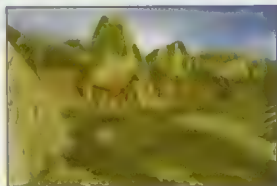
(023 83) 6 90

TecnoPlus Ltd., Sketty Close, Brackmills Business Park, Northampton, NN4 OPL, England

IBM, XT, AT sind eingetragene Warenzeichen der International Business Machines Corporation. Alle anderen eingetragenen Warenzeichen sind die Warenzeichen des jeweiligen Besitzers.

Auf einen Blick

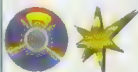
Lost Eden



Adventure, ca. 130 DM,
Hersteller/Muster von: Virgin

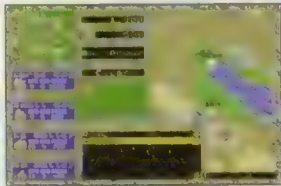
Abenteuer in der Zeit der Dinosaurier. Wunderschön gerenderte Animationen und Grafiken. Trotzdem könnte ein ganz klein wenig mehr Spiel nicht schaden.

Systemanforderungen:
486/33,8 MB RAM, SVGA,



mehr auf Seite 88
USK-Altersempfehlung: ab 6

Macchiavelli – The Prince



Managementsimulation,
ca. 120 DM, Hersteller/Muster von: Microprose

Handelssimulation mit viel, viel Strategie. Der Aufbau von Handelswegen sowie die Jagd nach Einfluß in Politik und Kirche stehen im Vordergrund. Für Fans ein schönes Spiel.

Systemanforderungen:
486/33,4 MB RAM, VGA



mehr auf Seite 72
USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung

One Must Fall



Prügelspiel, 99,95 DM,
Hersteller: Epic MegaGames,
Muster von: ROMware

Die Vollversion des Shareware-Prügelspiels um Roboterduelle kommt noch einmal in einer neuen CD-Vollversion. Gutes Gameplay, durchwachsender Sound.

Systemanforderungen:
386DX/33,4 MB RAM, VGA



USK-Altersempfehlung: ab 12

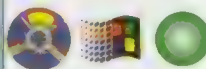
Prinzessin Aline und die Groblins



Adventure, ca. 80 DM,
Hersteller/Muster von:
Schneider & Partner

Helft, die Entführung der Prinzessin Aline durch Prinz Froschlippe und die Groblins zu verhindern. Das interaktive Kinderbuch bietet nicht Besonderes.

Systemanforderungen:
486/33,8 MB RAM, VGA



28
DATHIAS NEW AND 195

29
DATHIAS NEW AND 195

Prisoner of Ice



Adventure, ca. 130 DM. Hersteller/Muster von: Infogrames

Im ewigen Eis der Antarktis lauert ein furchtbares Geheimnis auf den Helden des Spiels, der sich um die Zeit des II. Weltkriegs mit Nazi-Schergen herumärgern muß. In der Nachfolge von "Shadow of the Comet" kommt hier erneut ein hervorragend umgesetztes Horror-Adventure nach der Cthulhu-Saga von H.P. Lovecraft.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, VGA



mehr auf Seite **66**

Radix



Ballerspiel, ca. 70 DM, Hersteller: Union Logic, Muster von: CDV

Luftkampfspiel mit superschneller 3D-Grafik. 27 Missionen sind mit grafischen Leckerbissen gespickt. Das Gameplay ist trotzdem nicht so toll.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, VGA, ca. 3 MB auf Festplatte



mehr auf Seite **86**

Sim Tower



Managementsimulation, ca. 130 DM. Hersteller: Maxis, Muster von: Bomico

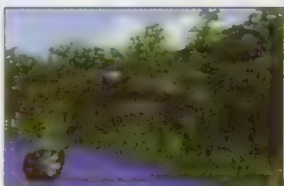
Nach eigenen Vorstellungen wird ein Hochhaus gebaut und vermietet. Anschließend muß der Publikumsandrang durch den Einsatz von Fahrstühlen bewältigt werden. Das vielleicht schwächste Spiel der Sim-Reihe reicht an die vorangegangenen nicht heran.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, SVGA



USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung

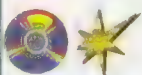
Slipstream 5000



Rennsimulation, ca. 120 DM, Hersteller/Muster von: Gremlin Graphics

Science-fiction-Rennspiel für einen oder zwei Spieler. Zehn Strecken, verschiedene Waffen, Wiederholfunktion, In-game-Kommentare. Gut.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, VGA



mehr auf Seite **76**

Star Trek TNG: A Final Unity



Adventure, ca. 140 DM, Hersteller: Spectrum Holobyte, Muster von: Microprose

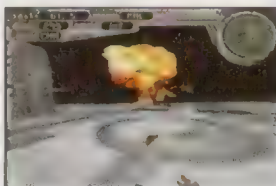
Captain Picard und seine Mannschaft helfen Kolonisten, das Geheimnis ihrer Identität zu lüften. Nicht nur Fans der Serie werden von diesem Adventure begeistert sein.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, SVGA



USK-Altersempfehlung: ab 6

Terminal Velocity



Ballerspiel, Shareware, Hersteller: Apogee, Muster von: CDV

Weltraum-Shoot'em-Up im Stile von Descent. Hervorragende Netzwerkmodi für bis zu acht Spieler. Wenn die Vollversion hält, was die Shareversion verspricht, ist das einen zweiten Stern wert.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, VGA, ca. 10 MB auf Festplatte



mehr auf Seite **70**

Low Budget Software

ab 19,90 DM

Ständig wechselnd ab Lager.

Nachfragen über

Hotline 05 21/17 58 56

3,5" CD-ROM

Lion King	DA	59,90	79,90
Lost Eden	DV		89,90
NBA Live 95	DA		89,90
Noctropolis	DV		39,90
PC-Hardware Lexikon	DV	94,90	89,90
Phantasmagoria*	DV	89,90	89,90
Sim Tower*	DV		68,00
Star Trek - Next Gen.	DV		29,90
Welt der Biere	DV		95,00
WIN Shopping Direkt	DV		89,90
Wing Commander III	DV		89,90
X-Com (Terror from...)	DV		89,90

SOFT-PROFI

Spiele Anwendungen Multimedia

3,5" CD-ROM

Das Amt	DV	89,90
Das große Lexikon	DA	39,90
Descent	DA	79,90
Full Throttle (Vollgas)*	DV	87,60
Hugo	DV	89,90
Island Inside	DV	58,90
King's Quest 7	DV	47,90
	DV	85,90

3,5" CD-ROM

Aladdin	DA	59,90	39,90
Alles über HiFi	DV		45,90
Around Hollywood	DA		69,90
Bling!	DV		89,90
Blotage	DV		32,90
Black Hawk	DV		79,90
Bureau 13	DV	79,90	29,00
CD-Globe Kanada	DV		92,90
Chaos Control	DA		87,90
Cyberia	DV		89,90
Daedalus Encounter	DV		99,90
Dark Forces	DV		99,90

Versand per UPS-Nachnahme, ab 250,- DM frei Haus/*=bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

Profi Vertriebs GmbH

Metzerstr. 7, 33607 Bielefeld

Telefon: 05 21/17 58 80

Telefax: 05 21/17 58 61

Komplette Preislise gegen 3,- DM in Briefmarken

Wir liefern auch Software für

CDI, SNES, 3-DO

Top 111 Spiele – Spiele für DOS



Shareware-Kompilation,
12,95 DM, Hersteller/Muster
von: CDV

Die umfangreiche Auswahl aktueller, mehr oder weniger gelungener Shareware-Spiele und der geringe Preis machen einen Blick auf diese Sammlung empfehlenswert.

Systemanforderungen:
386SX/25, 2 MB RAM, VGA



Top 111 Spiele – Windows-Spiele



Shareware-Kompilation,
12,95 DM, Hersteller/Muster
von: CDV

Die Sammlung mit aktuellen, mehr oder weniger gelungenen Sharewarespielen für Windows überzeugt durch Preis und Umfang.

Systemanforderungen:
386DX/25, 4 MB RAM, VGA



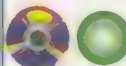
Treasure II



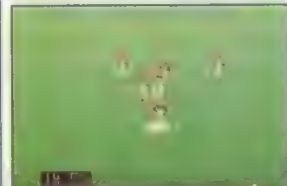
Multimedia-CD, ca. 40 DM,
Hersteller/Muster von: Schnei-
der & Partner

Spielerisch werden Musik-Videos entworfen. In einem Labyrinth werden die entsprechenden Szenen zusammengesucht.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, VGA



Unnecessary Roughness '95



Sportsimulation, ca. 120 DM,
Hersteller: Accolade, Muster
von: Warner Interactive Enter-
tainment

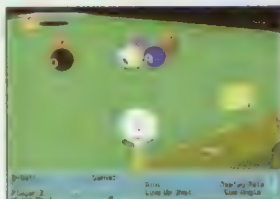
Football steht auf dem Programm. Action ist vor allem aus Sicht der Helmkamera angesagt. Man kann aber auch die Rolle des Trainers übernehmen. Vielseitig.

Systemanforderungen:
386DX/33, 8 MB RAM, SVGA
ca. 8 MB auf Festplatte



USK-Altersempfehlung: ohne
Beschränkung

Virtual Pool



Sportsimulation, 119,95 DM,
Hersteller: Interplay,
Muster von: Acclaim

Billard, wie es realistischer für den PC wohl noch nicht umgesetzt wurde. Verschiedene Pool-Varianten sowie Trickstöße werden geboten. Sehr interessant.

Systemvoraussetzungen:
386DX/33, 2 MB RAM, VGA



mehr auf Seite **74**

Vollgas



Adventure, 89,95 DM,
Hersteller: LucasArts,
Muster von: Softgold

Ben, Anführer der Motorradgang Polecats, wird des Mordes verdächtigt. In seiner Rolle müssen Spieler beweisen, wer's wirklich war. Das interaktive Road-Movie ist LucasArts' bislang bestes Adventure.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, VGA,
Doublespeed-Laufwerk



mehr auf Seite **48**

USK-Altersempfehlung: ab 16

Win Mühle



Strategiespiel, 19,90 DM, Her-
steller/Muster von: Klaus-Uwe
Koschnick, Habichtstraße 2,
63263 Neu-Isenburg

Die Umsetzung des strategischen Brettspielklassikers ist enorm spielstark und zieht im Endspiel "Drei gegen Drei" perfekt Empfehlenswert.

Systemanforderungen:
386DX/25, 4 MB RAM, VGA,
Maus



mehr auf Seite **81**

USK-Altersempfehlung: ab 12

Zorro



Jump'n'Run, 89,95 DM,
Hersteller: Capstone/U.S.Gold,
Muster von: Selling Points

Capstone schusterte aus dem berühmten Mantel-und-Degen-Abenteuer eine Mischung aus Jump'n'Run und Adventure. Ein horrender Schwierigkeitsgrad macht das ganze allerdings zur unerträglichen Prüfung.

Systemanforderungen:
386DX/33, 4 MB RAM, VGA,
Doublespeed-Laufwerk



mehr auf Seite **81**

USK-Altersempfehlung: ab 12

FOLGEN SIE UNS IN EINE NEUE ENTERTAINMENT-GENERATION

VIDEOPLAYS

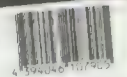


+ mit CD-ROM + interactive +
14täglich + alles über großes Hollywood
im TV, im Kino, auf Video + immer brandaktuell +
mit hochwertigem

CD-ROM-Filmlexikon zum
Sammeln + seit April 95
am Kiosk + nur 7,90 DM +
W A H N S I N N +



Nr. 10/95 Mai DM 7,90 / 65 60,- / sfr 7,90
Heft 2 1. Jahrgang



Gesunde
Leinwand-
Mischung
ST(ALL)BONE
Sex-Appeal
und Kraft



Filmausschnitte - brandaktuell
■ „Asterix in Amerika“
■ „Die Maske“
■ „Freddy's New Nightmare“
1. multimediale TV-Zeitschrift
■ Schwarzeneggers „True Lies“
■ Kim Basinger in „Getaway“
■ „Wayne's World“ u.v.



NUR 790 DM

incl. **CD-ROM**



FULL SCREEN
by Video for Windows

■ sämtliche Spielfilme im Fernsehen in der Übersicht
■ die besten Filmausschnitte, Stars, Interviews und Macher
■ Extra: Kino-/Video-/CD-ROM-Neuheiten mit Ausschnitten!

*Die CD-ROM:

Begleitend zum aktuellen TV-Programm:

- die wichtigsten und spannendsten Filmausschnitte, heiße Infos, Biographien und Interviews von Stars und Machern
- Online-Service
- Spezialthemen (z.B. Sport, Politik, Serien)

Was gibt's neu im Kino auf Video?

- Erste Szenen der besten Filme der nächsten 14 Tage

und immer:

- Best of Erotic-Filme - das aufregendste der nächsten 2 Wochen
- das multimediale Preisausschreiben mit tollen Gewinnen
- Game-Bonus
- mind. 386er-IBM-komp. PC mit mindestens 4 MB RAM Windows 3.1 oder Windows für Workgroups 3.11

14täglich neu
erstellen Sie sich das ultimative
CD-ROM-FILMLEXIKON ZUM SAMMELN - ein großes Werk zum kleinen Preis!

RANDVOLL

ca. 620 MB

über 30
Filmausschnitte

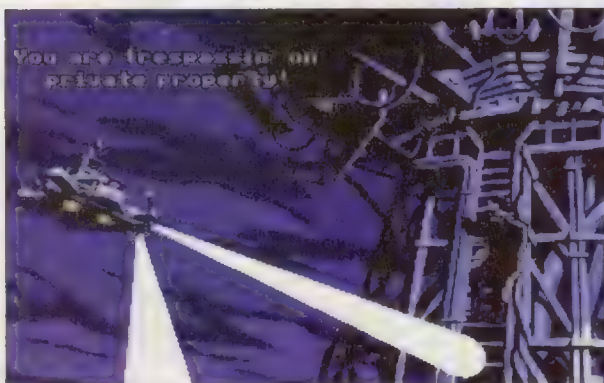


Gib Gas und laß Dich nicht erwischen

VOLLGAS ist nicht so märchenhaft wie bisherige Adventures von LucasArts.

Im Gegenteil, es geht mitunter recht hart zu in einer futuristischen Welt, in der rauhe Sitten die Tagesordnung bestimmen.

Vor fast zehn Jahren wurde mit *Labyrinth* das erste "richtige" LucasArts-Adventure produziert, und 1987 landete man mit *Maniac Mansion* den ersten Superhit. Und stets konnte man Adventures aus diesem Hause auch Kindern ruhigen Gewissens in die Hand geben. Doch nun sind sie vorbei, die Zeiten, als noch drei Freunde versuchten, ein Mädel aus den Klauen ziemlich abgedrehter Hirnis zu befreien, als ein gewisser Zak auf dem Mars landete oder als die Affeninsel im Mittelpunkt zweier witziger Stories stand. Vorbei auch die Tage, da der peitschenschwingende Mr. Jones auf der Jagd



Eine ernstzunehmende Warnung

nach Altertümern haarsträubende Abenteuer erlebte oder die Helden Bernard & Co. es mit vergangenen und zukünftigen Ereignissen zu tun bekamen. Und schließlich kann auch die Akte der kinderfreundlichen Ermittlungsarbeiten à la *Sam & Max* geschlossen werden, denn LucasArts sind offensichtlich erwachsen geworden und präsentieren mit *Vollgas* ein spannendes und actionreiches Adventure, das nach der Ballerorgie *Dark Forces* das Härteste ist, was diese Firma produziert hat.

Ben, der Anführer der Motorradgang "Polecats", ist die vom Spieler gesteuerte Hauptperson. Er ist alles andere als der Typ, den sich Mütter als Schwiegersohn wünschen, nämlich rüpelhaft, unwirsch und ungepflegt. Auch macht er nicht viele Worte, wenn er mal was haben will. Bekommt er es nicht sofort und freiwillig, läßt er notfalls Fäuste oder Füße sprechen.

Aber Ben hat auch eine Schwäche - seinen "Feuerstuhl"! Biken ist sein ganzes Leben, und wehe dem, der an

Bens Corley herumfummelt. Allerdings verfügt unser Held auch über eine Menge Verstand, und Verstand und Mut hat er auch bitter nötig, denn Adrian Ripburger, ein Yuppie mit pechschwarzer Seele, will Corley Motors, den letzten großen Motorradhersteller, übernehmen. Nachdem Ben in einer Bar gehört hat, daß Ripburgers den alten Firmenvater Malcolm Corley notfalls mit Gewalt zur Übergabe der Geschäfte "überreden" möchte, beschließt er, sofort einzugreifen.

Doch schon wartet das erste Hindernis, denn Ripburgers Faktotum Nestor gibt Ben eins über die Rübe. Der Held landet in einer Mülltonne, und hier beginnt das eigentliche Spiel. Nach einem kurzen, aber intensiven Dialog mit dem Barkeeper rückt der Bens Schlüssel raus. Im nächsten Augenblick sitzt der Polecats-An-



Ein Hund wird geliftet

Ein Jahrzehnt voller Hits

Für Statistiker hier eine Auflistung der bisherigen und geplanten LucasArts-Adventures (früher noch unter dem alten Firmennamen Lucasfilm):

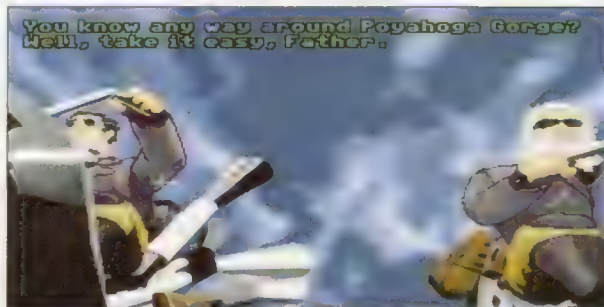
- 1986: *Labyrinth*
- 1987: *Maniac Mansion*
- 1988: *Zak McKracken and The Alien Mindbenders*
- 1989: *Indiana Jones and the Last Crusade*, *Loom*
- 1990: *The Secret of Monkey Island*
- 1991: *Monkey Island II*
- 1992: *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*
- 1993: *Day of the Tentacle*
- 1994: *Sam & Max Hit the Road*
- 1995: *Full Throttle - Vollgas*
- Ende 1995: *The Dig*



führer auf seinem Bock und düst davon. Allerdings währt auch dieses Vergnügen nicht lange, denn auf dem Highway verunglückt Ben und verliert das Bewußtsein.

Miranda, eine Sensationsreporterin, findet und pflegt Ben, doch seine Maschine ist erst mal hinüber. In einer zur Werkstatt umfunktionierten Baracke lernt der Held Maureen

Hund hatte offensichtlich noch kein Freßchen, und in Ben scheint er so etwas wie eine Hauptmahlzeit zu



Ein alter Bekannter hilft weiter

sehen. Es bedarf einiger Anstrengung, bis der Biker auch dieses Problem aus der Welt geschafft hat und sich dem Benzinturm am anderen Ende der fast verlassenen Stadt zuwenden kann.

Dort macht er Bekanntschaft mit den Regierungskräften, die es nicht zulassen wollen, daß Ben aus dem hochbewachten Lager Benzin für sein Motorrad stiehlt. Doch trickreich, wie er nun einmal ist, gelingt es dem Helden, das goldene Naß zu ergattern; kurz danach ist er wieder auf dem Highway. Unterdessen hat Ripburger seinen Plan in die Tat umgesetzt und Corley ermorden

daß sie selbst in Ben einen Feind sieht. Sie flüchtet erfolgreich vor ihm.

Auf Ben warten nun ganz andere Schwierigkeiten: Er kommt in das Gebiet gefährlicher Killer (die "Cavefish"), steht plötzlich vor einer eingestürzten Brücke und muß sich überdies mit einigen anderen Bikern herumprügeln. Und das ist erst der Anfang ...

Oldie but Goldie

Mit "Vollgas" haben es LucasArts' Entwickler - wie schon in Zak McKracken - wieder einmal ver-

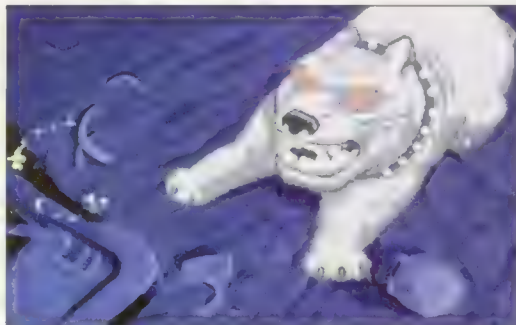


Endlich hat Ben wieder Bock

kennen, die "Mo" genannt wird und sich später als Malcolm Corleys Tochter entpuppen wird. Sie ist gerade dabei, das Bike wieder verkehrstauglich zu machen, doch fehlen ihr noch drei wichtige Dinge: eine Taschenlampe, die Gabel und Benzin.

Natürlich ist es Bens Aufgabe, die fehlenden Teile zu beschaffen. Als erstes stattet er Todd einen Besuch ab, der einen Schrottplatz besitzt und hobbymäßig Metall zu Figuren, Mobiles und ähnlichem verarbeitet. Freiwillig wird Todd seine Haustür allerdings nicht öffnen.

Ein gut gezielter Fußtritt verschafft Ben letzten Endes Zugang. Im Haus findet er die Taschenlampe. So weit, so gut - doch am Schrottplatz wartet ein weiteres Problem. Todds



Das kommt von zu viel Pansen im Futter

lassen. Maureen und die Fotoreporterin verschwinden spurlos, die Polecats werden festgenommen, und Ben steht unter Mordverdacht. Straßensperren verhindern vorläufig ein Weiterkommen, doch in der Bar findet der Held nach einigen vergeblichen Überzeugungsversuchen doch einen Fahrer, der ihn als blinden Passagier mitnimmt. Sein Ziel ist eine Nerzfarm, wo er Mo vermutet. Sie ist auch tatsächlich da, aber dermaßen eingeschüchtert,

Erste Hilfe

Vorsicht, Spielverderber! Für diejenigen, die gar nicht weiterkommen, haben wir im folgenden ein paar Tips zusammengetragen. Damit niemand aus Versehen zu viel erfährt, gib't das ganze in Spiegelschrift und auf dem Kopf:

- wechself die Waffe wieder den Besitzer.
- siegen Gegner geht in den Besitz von Ben über. Verliert er ein Duell, gedueß. Und lebst zbrechen die Fänge. Wichtig: Die Waffe der verlierer löst sich zbrechen (das ist der erste Motorradfahrer, dem man be-fahren können) dann lauter man antworten auf der Welle. Mit fa-
- An der Brücke: Mit dem Tal zbrechen (dahl) schließt lassen. Zurück zur Kundschafter übernehmen.
- An der Unfallstelle: Mit der Zange die Körper bearbeiten und etwas nehmen. Damit die Türe anbrechen. Tankstation übernehmen.
- Auf der Mink Kanch: Das Kissen anheben und die Eisenzange mit-plinder fassadler mit auf den Tisch.
- Ben solche Anweisung: Diese überdies er immer und nun dafür als
- An der Müllkonne hinter der Bar: Hier verzecht sich Miranda, sie gibt
- In der Bar: Weder der Barkeeper noch immer wollen helfen. entführt wichtige Dinge (jüngere Zwischenszene).
- Benzinum: noch einmal befragen. Jetzt kann man weiterfahren und
- Auf dem Highway: Die Zange ist abgebrochen. Also wieder zurück zum Mann nehmen ("talk to.") und schon hat man Benzin.
- Kauter auf den Schianch anwenden. Nun den Schianch in den dann zu gehen. Hingehen, den Schianch auf das Gas Cab und den mehr zu gehen ist. Warten, bis die Gediegenheitsstufe auf den Tunn sind, feier befragen und nach links hinter die Köpfe laufen, bis man nicht auf die feier zeigen. Wenn die Genaue verschwinden sind, wieder
- Benzinum: Drücker losgehen und die feier befragen. dann einmal werden.
- kann der Schrottplatz nutzen und die Gabel kann übernommen. Kaut zeigen und mit dem Magneten das Auto in die Luft heben. Jetzt track auf das erste Auto links anwenden. nach links laufen. auf den gehen. nach rechts gehen. bis man den Maschinen sieht. Nun das der Kette über die Mauer klettern. Auf der anderen Seite befragen.
- Schrottplatz: Das Schloß nutzen und das Kollieders einsetzen und an Schrottplatz gehen.
- Benzinum: Schloß mit Rockpick anbrechen. anheben und zum übernehmen.
- men: Nach rechts hinter die Tür gehen. im Keller die Taschenlampe schauk nutzen. den Dichter (Rockpick) und das track übernehmen. der Tür steht dann mit dem Fuß gehen. Das Capitel und den Koll-
- Todds Wohnung: freiwillig macher nicht auf Warten. die Todds hinter
- In Mos Werkstatt: den Benzin-Kauter und den Schianch übernehmen.
- In der Bar: Den Barkeeper mit der Fange packen.
- quicken.
- Die Müllkonne: Manzeiger auf die rechte Klabbe. linke Manzeiger

- Fortsetzung folgt

Unter Beschuß



Vollgas, voll gut!

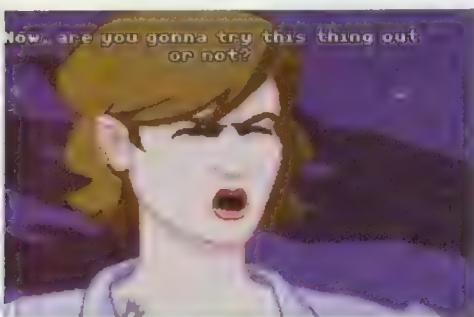
Für mich besteht kein Zweifel: Vollgas ist LucasArts' bislang bestes Adventure. Vom ersten Moment an war ich fasziniert von einer Welt, in der ich mich trotzdem erst einmal zurechtfinden mußte.

Da finde ich mich in der Rolle eines Helden, den man im wirklichen Leben – wenn überhaupt – nur von der Seite anschauen würde. Aber was soll's: Betrachtet man das ganze näher, dann hegt Ben doch nur den Wunsch nach Freiheit und Abenteuer, der doch wohl irgendwo in uns allen schlummert. Und genau da erwischt uns Vollgas mit aller Macht. Für mich macht das den besonderen Reiz des Spiels aus.

Was sag' ich? Vollgas ist mehr als ein Spiel! Es ist ein interaktiver Comic-Strip, gewürzt mit Action und einem gesunden, zum Teil äußerst schwarzen Humor. Leicht vergißt man schließlich, daß sich alles nur auf einem Monitor abspielt. Wer Vollgas spielt und am gleichen Tag noch etwas Wichtiges vorhat, sollte besser jemanden bitten, ihn daran zu erinnern. Oder noch besser: die Verabredung absagen und Ben dabei helfen, seine Unschuld zu beweisen.

Klaus

standen, ihren alten Spielehit *Maniac Mansion* zu zitieren. Endlich hat der Benzinkanister einen Nut-



Mo ist etwas sauer

zen, die Kettensäge (ohne Benzin zu gebrauchen!) dient als Waffe gegen allzu aufdringliche Widersacher, und auch ein gewisser Briefkasten taucht wieder auf. Bei den Soundef-

On the road again

fekten ist es ähnlich; das Gezirpe der Grillen ist wohlbekannt. Überhaupt sorgen die Geräusche vor allem in den Nachtszenen für eine Atmosphäre, die weit über dem bisher von LucasArts gewohnten Standard liegt.

Vollgas bietet nicht nur knackige Rätsel, sondern auch sehr viel Action, wobei Fußtritte und Faustschläge noch die harmlosesten "Werkzeuge" sind. In dreidimensionalen Fahrscenen, die von der grafischen Gestaltung etwas an *Rebel Assault* erinnern, ist neben dem Steuern des Motorrads auch das Kämpfen angesagt, so daß man als Spieler niemals richtig zur Ruhe kommt. Nicht mal die Zwischensequenzen gestatten eine Pause, denn sie bergen oft wichtige Hinweise für das Weiterkommen.

Hundsgemein wird's am Schluß, wenn der Spieler – erstmals bei einem LucasArts-Adventure – unter Zeitdruck gerät. Ist er zu langsam, muß er mit anschauen, wie Ben in einer (pardon!) herrlichen Sequenz sein Leben aushaucht (übrigens das einzige Mal, daß ihm das widerfährt).

Vollgas ist ein bunter, voll animierter Comic-Strip für die reife Jugend (Erwachsene eingeschlossen). Auch vor Tabus, die fürs Computerspiel bisher noch galten, wird nun nicht mehr haltgemacht. So sieht man in einer Zwischensequenz Malcolm Corley zu, der ganz offen seine Notdurft verrichtet. Dennoch wirkt Vollgas niemals anstößig oder gar brutal, selbst dann nicht, wenn die angesprochene Kettensäge oder gar ein Morgenstern zum Einsatz kommen. Das Adventure spielt nun mal in einer Welt, wo jegliche Moral oder große Worte fehl am Platze wären, und genau diese Stimmung bringt LucasArts

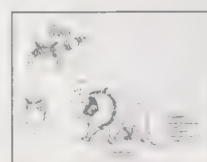


Wer hat hier hingeschleimt?

deutschen Version sprechen wird. Es sind ... – nein, das verraten wir doch noch nicht. Etwas Spannung muß sein, und einen ausführlichen Bericht aus dem Tonstudio bringen wir demnächst.

kate

Handgezeichnete Skizzen zu Vollgas



Vollgas

Wertung: ★ ★ ★

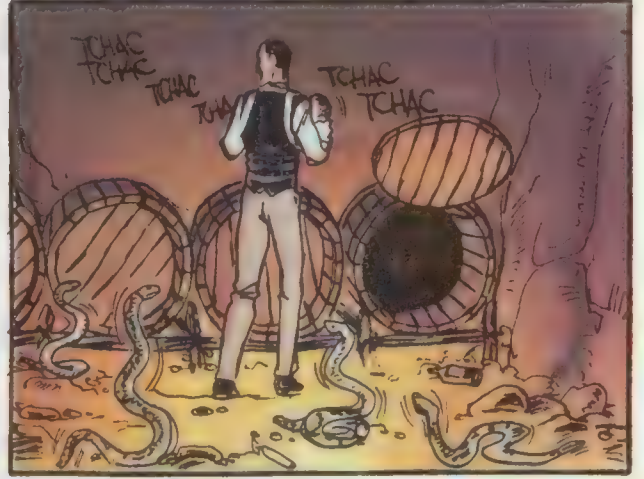
Grafik: ★ ★ ★

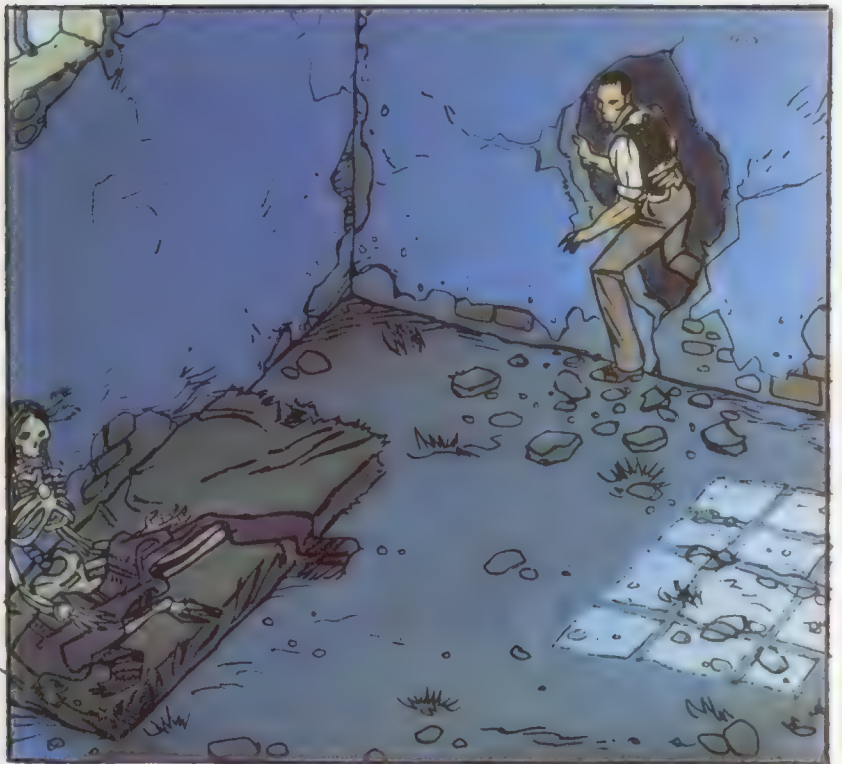
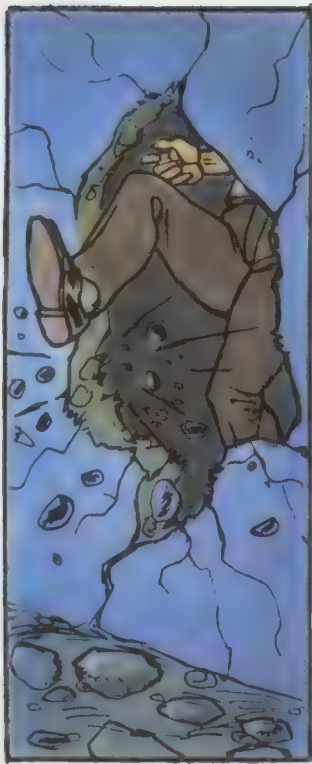
Sound: ★ ★ ★

Hersteller: LucasArts
Preis: 89,95 DM

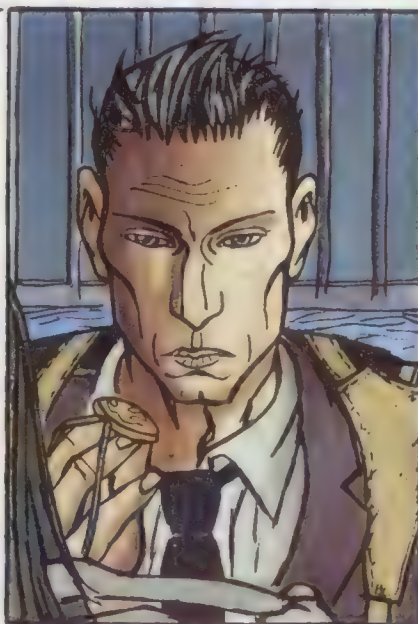
Action, Spannung und Humor: Vollgas verspricht, LucasArts' Erfolgsstory um ein wichtiges Kapitel zu bereichern

getestet auf: Gateway 2000 P5/100





IMMERHIN, WENIGSTENS
EINER, DER DEN GANZ
TOTEN ZUSTAND DEM
UNTOTEN VORZIEHT!



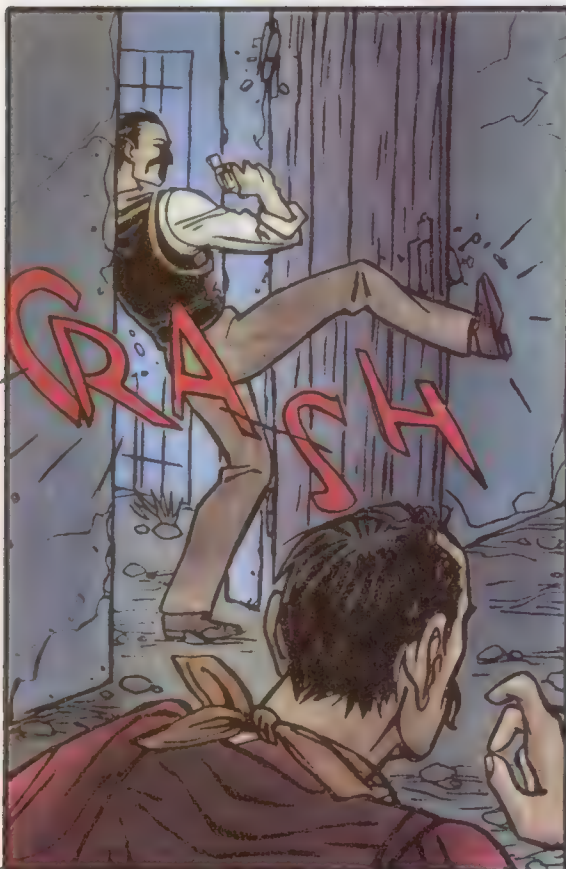
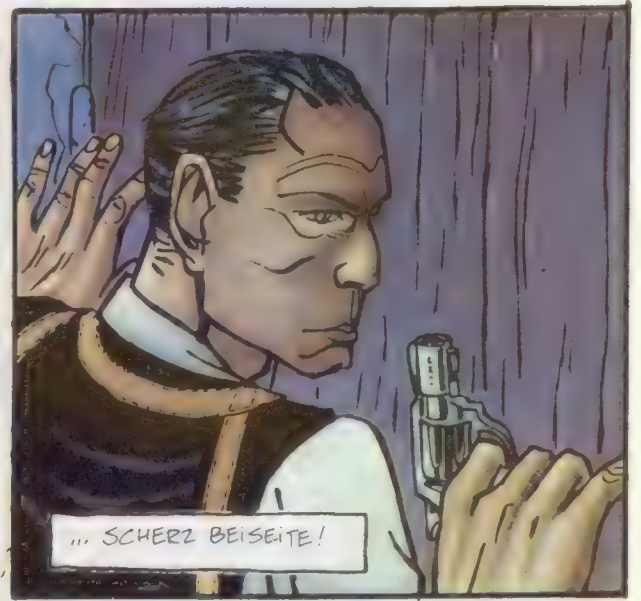
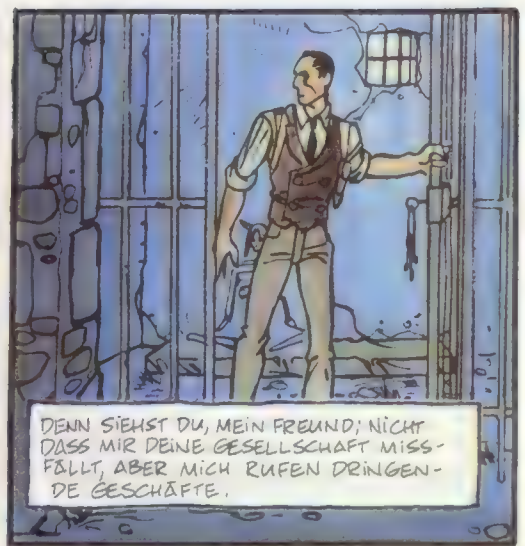
ICH NEHME DIESES
MEDAILLON, MEIN GUTER
... MIR NÜTZT ES MEHR
ALS DIR.



WÄR AUCH ZU
SCHÖN GEWE-
SEN!



DÜRFTE ICH DICH UM
EINEN ALLERLETZTEN
GEFALLEN BITEN?

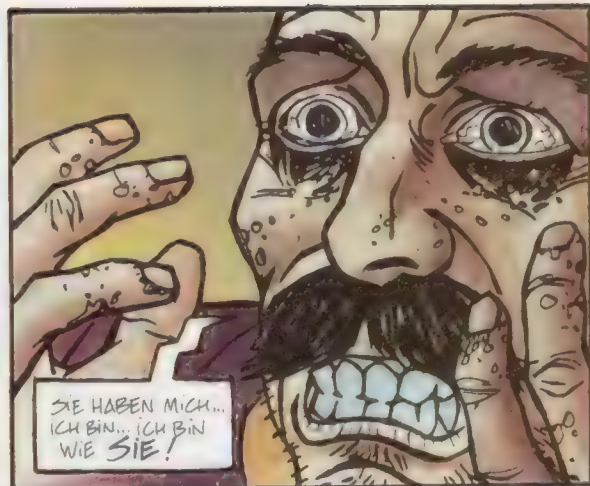




ERBARMEN... ERBARMEN, MISER!
ICH WILL IHNEN NICHTS BÖSES!
ICH HEISSE SULLIVAN... ICH BIN...
ICH WAR SCHAUSPIELER...



...ZUMINDEST BIS ZU
DER SZENE UNTERM
BALKON...



SIE HABEN MICH...
ICH BIN... ICH BIN
WIE SIE!



SOLL DAS HEI-
SSEN, DASS...

HERRGOT!
RONNIE?



SCHAUEN SIE, WAS DIE AUS MIR
GEMACHT HABEN! ICH WILL
NICHT! ICH WEICERE MICH ZU
WERDEN WIE SIE! ICH VER-
SUCHE ZU WIDERSTEHEN...
ABER ES IST SO SCHWER...

...SO SCHWER
!!



BLEIBEN SIE NICHT HIER. SIE
HABEN'S AUF SIE ABGESEHEN...
ZU SPÄT... SIE LESEN MEINE
GEDANKEN, SIE WISSEN, DASS
SIE HIER SIND!!



SIE WERDEN NICHT LANGE FAK-
KELN! RETEN SIE SICH!
RETEN SIE SICH! SIE
KOMMEN! SIE
KOMMEN!!



SIE SIND DA !!!



Albo Karte

KLEINANZEIGEN

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Waren besitze.

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

☐ Den Betrag bezahle ich mit beigefügtem Verrechnungsscheck



Datum, Unterschrift bei Minderjährigen des gesetzl. Vertreters

80 Pfennig,
die sich
wirklich
lohnent!

Antwort

TRONIC-VERLAG
Abonnement-Service:
Anja Frieß
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

Bitte diese Karte zusammen mit dem
Verrechnungsscheck in einem
Umschlag als Brief schicken.

Antwort

TRONIC-VERLAG
Kleinanzeigen-Service:
Sabine Schmauch
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

BESTELLUNG

☐ **Ja**, liefern Sie mir umsätlig ausgewählte Produkte aus
Ihrem Angebot an folgende Adresse:

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax



Datum, Unterschrift



... wo man die Angebote findet!
tollen

BESTELLUNG

☐ **Ja**, liefern Sie mir umsätlig ausgewählte Produkte aus
Ihrem Angebot an folgende Adresse:

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax



Datum, Unterschrift



... wo man die Angebote findet!
tollen

80 Pfennig,
die sich
wirklich
lohnent!

Antwort

TRONIC-VERLAG
Bestell-Service:
Claudia Schott
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

Antwort

TRONIC-VERLAG
Bestell-Service:
Claudia Schott
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

80 Pfennig,
die sich
wirklich
lohnent!



Heute

ASM Ausgabe Nr. _____ à 3,00 DM
ASM Jahrgänge 1991, 1992, 1993, 1994 je 25,00 DM
ASM Special 25, 26, 27, 28 14,80 DM
Special Jahrgänge 1990, 1992 je 15,00 DM
Special Jahrgang 1991 10,00 DM
PC Spiel 3/95 5,00 DM
PC Spiel 4/95 1,5/95 6/95 je 9,80 DM

Frontier Elite II 49,95 DM
Hand of Fate 49,95 DM
Lands of Lore 49,95 DM
Legend of Kyandia 34,95 DM
Legend of Kyandia 3 99,00 DM
Penguin auf große Fahrt 49,00 DM
Mega Race 39,95 DM
Mascara Racing 99,95 DM
Rise of the Robots 59,95 DM
Rebel Assault 59,95 DM
Wing Commander Armada 49,95 DM
Zoo 2 29,95 DM
Iron Assault 119,95 DM
Magic Carpet 89,00 DM
Sim City 2000 54,95 DM
Vision Statewide Vol. 1, Vol. 2 9,95 DM
Vision Statewide "Tetris" 34,95 DM
Whales Voyage 44,95 DM

CD-ROMs
Creature Shock 119,95 DM
Der Planer - Der Planer extra 49,95 DM
Diesel Strike 39,95 DM
Diggers 29,95 DM
Doom Extensions II 59,00 DM
DWM 2 Magic Extensions 39,00 DM

Star Trek Artikel
Star Trek - The Demo (PC 3.5) 30,00 DM
Star Trek Kommunikator 39,00 DM
Star Trek Kommunikator Generations 35,00 DM
Star Trek Schlüsselanhanger
Next Generation 24,95 DM
Original 24,95 DM
Communicator 24,95 DM
Zoo 2 + Yolo 39,95 DM
Der König der Löwen 79,95 DM
Frontier Elite II 49,95 DM
Even More Incredible Machine 39,95 DM
Zoo 2 29,95 DM
Syndicate 39,95 DM
The Chaos Engine 39,95 DM
Mad News 44,95 DM
Hired Guns 39,95 DM
Sim Ant 44,95 DM

Gesamtbetrag
+ Porto/Verpackung (Inland 6,00 DM, Ausland 16,00 DM) bzw. NN-Gebühr 9,00 DM

Gute beachten Sie, daß bei Nachnahmeleistungen eine zusätzliche Nachnahmegebühr anfallt (bei Vorkasse nicht). Nachnahmeleistungen ins Ausland sind leider nicht möglich. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorlage für Nachnahmeleistungen bitte Stückzahlen anfragen. Bei Erschienen dieser Ausgabe werden alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit verlieren. Ist vom Umsatz ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden. Entstehende Kosten aus Annahmeverweigerungen werden berechnet. Wir bitten unsere ausländischen Kunden um Angabe ihrer US-Identifikations Nr. (EG-Länder).

Audio-CDs
Rainbows 30,95 DM
Shades 29,95 DM
Timman 31,95 DM
To be on top 29,95 DM
Greatest Science Fiction Hits I, II, III je 39,95 DM
The Best Of Star Trek 34,95 DM
Deep Space Nine-CD 31,95 DM
3-er-CD The Next Generation 34,95 DM
3-er-CD Original Soundtrack 34,95 DM
Star Trek Sound Effects 31,95 DM
4-er-CD-Box 59,95 DM
Armchairwarrior-CD 29,95 DM
Star Trek II 34,95 DM
Star Trek Generations 34,95 DM

Postkartenbuch je 6,00 DM
Dschungelbuch
Beverly Hills 90210
Aladdin
Feuerstein
Asterix Bastardum + Stickeralbum 15,00 DM
Aladdin Bastardum + Postkartenbuch 15,00 DM
Bibinda Heft + T-Shirt 35,00 DM
Heft Ausgabe 1, 2, 3, 4
Motiv T-Shirt
Große T-Shirt
T-Shirt einzeln 29,00 DM
Motiv T-Shirt
Große T-Shirt
Bibinda Heft einzeln je 9,80 DM
Heft Ausgabe 1, 2, 3, 4 je 8,00 DM
All Sammelband
Captain's Logbuch 29,80 DM
Captain's Logbuch II 24,80 DM
Die Technik der USS Enterprise 39,80 DM
Deep Space Logbuch 29,80 DM
Trek Chronologie 29,80 DM
Das große Trek-Lexikon 24,80 DM

Bausätze
Enterprise 1701 A 49,95 DM
Enterprise 1701 d 49,95 DM
3-Teller-Pack 54,95 DM
Deep Space Nine Station 59,95 DM
Millennium Fellen 59,95 DM
Star Wars Destroyer 49,95 DM
The Fighter 27,95 DM
X-Wing Fighter 37,95 DM
Excelsior 49,95 DM
Sunderhall 99,00 DM

Bibliothek
Captain's Logbuch 29,80 DM
Captain's Logbuch II 24,80 DM
Die Technik der USS Enterprise 39,80 DM
Deep Space Logbuch 29,80 DM
Trek Chronologie 29,80 DM
Das große Trek-Lexikon 24,80 DM

Comics & Gimmicks
Kegelspiel 14,95 DM
Kinetic Art Kosmos 12,95 DM

Gesamtbetrag
+ Porto/Verpackung (Inland 6,00 DM, Ausland 16,00 DM) bzw. NN-Gebühr 9,00 DM

Gute beachten Sie, daß bei Nachnahmeleistungen eine zusätzliche Nachnahmegebühr anfallt (bei Vorkasse nicht). Nachnahmeleistungen ins Ausland sind leider nicht möglich. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorlage für Nachnahmeleistungen bitte Stückzahlen anfragen. Bei Erschienen dieser Ausgabe werden alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit verlieren. Ist vom Umsatz ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden. Entstehende Kosten aus Annahmeverweigerungen werden berechnet. Wir bitten unsere ausländischen Kunden um Angabe ihrer US-Identifikations Nr. (EG-Länder).

Ja, ich will das PC-Spiel-ABO!

Abowerbung

12 Ausgaben ohne Kündigungsfrist innerhalb der Bundesrepublik Deutschland für 109 DM (europäisches Ausland für 124 DM / Übersee auf Anfrage).

Ich verschenke das Abo:

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

(Datum, Unterschrift des Zahlenden bzw. des gesetzlichen Vertreters.)

Widerrufsrecht

Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen nach Absendung dieser Bestellkarte (Datum d. Poststempels) beim Frank-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 1870/D-37258 Eschwege schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtliche Absendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

(Datum, Unterschrift des Zahlenden bzw. des gesetzlichen Vertreters.)

Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

Ich bekomme das Abo:

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

Garantie

Ich kann den Bezug von PC Spiel jederzeit, ohne Kündigungsfrist, beenden. Eine kurze Mitteilung genügt. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Die Lieferung erfolgt ab der nächsten erreichbaren Ausgabe.

Gewünschte Zahlungsweise

Geldinstitut

Konto-Nr.

BLZ

Gegen Rechnung - zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt (Bitte keine Vorauszahlung leisten - Rechnung abwarten.)

Nur für EG-Staaten! USt.-Id.-Nr.:

Kleinanzeigen

Private Anzeigen: nur 5 DM (maximal 5 Zeilen)

Geschäftliche Empfehlung: 10 DM je angefragene Zeile, zzgl. gesetzlicher Umsatzsteuer

Der Abdruck erfolgt nur gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck).

Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige in der nächsterreichbaren PC Spiel für private Zwecke gewerbliche Zwecke (gewerbliche Anzeigen werden mit 6 gekennzeichnet)

Schreiben Sie bitte deutlich. Für undeutlich oder unleserlich geschriebene Anzeigen, die zu Satzfehlern und Mißverständnissen führen können, übernehmen wir keine Haftung (jedes Kästchen = ein Zeichen).

Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeigen) Chiffre-Gebühr 10 DM zzgl. zum Anzeigenpreis.

Biete Hardware Suche Hardware
Biete Software Suche Software
Tausch Kontakte
Verschiedenes

DM

Ihr müßt für Eure
PC Spiel
nicht abheben ...

... wir bringen Sie
Euch nach
Hause

PC Spiel im ABO:
Jeden Monat Tips,
Tricks und Infos
frei Haus

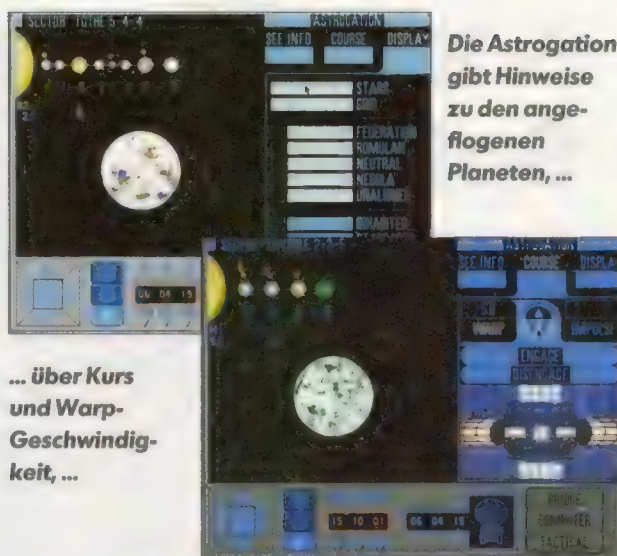


Benutzt die Bestellkarte
im Heft, oder sendet uns
ein Fax: 05651/9796-44

TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG

PC Spiel
erscheint im TRONIC-Verlag,
Postfach 18 70, D-37258 Eschwege,
Tel.: 05651/9796-19, Fax: 05651/9796-44

"Der Weltraum – unendliche Weiten ...": Seit nunmehr fast 30 Jahren läßt dieser Satz die Herzen von Science-fiction-Fans höher schlagen. Die Abenteuer des Raumschiffs Enterprise aus der Serie Star Trek werden weltweit mit höchster Spannung verfolgt.



... über Kurs und Warp-Geschwindigkeit, ...

Die Astrogation gibt Hinweise zu den angefliegenen Planeten, ...

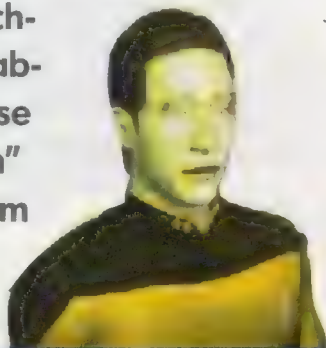


... aber auch über taktische Maßnahmen im Fall eines Kampfs

Raumschiff der Generation

Und wer Star Trek kennt, weiß, daß die erste Besatzung inzwischen von der nächsten Generation abgelöst wurde. Diese "Next Generation" erobert nun in Form eines Computerspiels den PC.

Commander Data ist einer der Wichtigsten aus der Bord-Crew



Kann denn Fan-Sein Sünde sein?

"A Final Unity" ist ein absolut gelungenes Adventure. Für Star-Trek-Fans eine Bereicherung der Softwaresammlung, für Nicht-Trekker ein Spiel, das sich selbst ohne ausgiebiges Wissen über das Star-Trek-Universum gut lösen läßt. Feine, ausgeklügelte Rätsel, gepaart mit grafischen Leckerbissen und passenden Soundeffekten machen das Spiel zum ausgesprochenen Vergnügen.

Selbst auf die Gefahr hin, daß man mir altem Star-Trek-Fan vorwirft, ich sei voreingenommen, kann ich das Spiel nur in den höchsten Tönen loben. Gut, "A Final Unity" verdient sich keinen Originalitätsbonus, es ist sicher auch kein Meilenstein in der Geschichte des Computerspiels, aber es ist rundherum bestens ausgeführt. Schon viele Spiele sind nach dem Vorbild von Kinofilmen oder Fernsehserien entstanden, aber noch keines hielt sich so konsequent an die Vorlage wie "A Final Unity".

Die Helden der Next Generation springen nicht von Plattform zu Plattform, sie schlagen nicht mit Schwertern um sich, und sie ballern nicht wahllos böse Aliens ab. Sie verhalten sich so, wie die Charaktere der Serie es tun würden – ohne Wenn und Aber. Und das, genau das, rechne ich dem Spiel und seinen Erzeugern ultrahoch an.

Jürgen

Was lange währt, bekommt endlich einen Warp-Antrieb", würde Altingenieur Scott vom Raumschiff Enterprise wohl sagen, wenn er das neue Computerspiel der Firma Spectrum Holobyte in die Finger bekäme. Denn immerhin dauerte die Fertigstellung von **A Final Unity** nach frühen Ankündigungen sehr lange – lange genug jedenfalls, um "Trekern", den Fans des Kults um die Serie "Star Trek", den Mund wäßrig zu machen. Nachdem die Firma Interplay bereits zweimal die alte Besatzung ins Rennen um die Spielergunst geschickt hatte ("Star Trek 25th Anniversary" und "Star Trek – Judgment Rites"), war man äußerst gespannt, in welcher Form sich Spectrum Holobyte des Themas annehmen würde. Um es gleich vorwegzunehmen: Das Unternehmen ist wohl gelungen.

Captain's log, supplemental ...

"A Final Unity" stellt sich tatsächlich wie eine Folge der Next-Generation-Serie dar. Ein kurzes Intro, in dem die Spannung aufgebaut wird, das Thema der Serie und danach die "Folge" an sich, so reihen sich die einzelnen Abschnitte zusammen.

Das Spiel beginnt mit einem Paukenschlag: Großartig animierte 3D-Rendering-Grafik gibt einen Vorge-

schmack auf das Hauptthema der Episode. Es geht um das Leben der Garidianer, die von den Romulanern verfolgt und wie Sklaven behandelt werden. Captain Picard kommt mit seiner Mannschaft genau im richtigen Augenblick, um der geknechteten Rasse zu helfen.

Wie eine Fernsehserie dürfen Spieler die Geschehnisse verfolgen, aber sie haben darüber hinaus die Möglichkeit, die jeweiligen Entscheidungen der Besatzung zu beeinflussen und den Fortgang des "Films" in eine quasi selbstbestimmte Richtung zu lenken. Die Hauptmission besteht darin herauszufinden, was hinter der "Fifth Scroll" steckt, der Gesetzgebung der Garidianer. Außerdem sollen die Fragen beantwortet werden, wer die geheimnisvollen Chodack sind, die angeblich ausgestorben seien, aber fürchterliche Waffen hinterließen, und wie die Romulaner in diese Angelegenheit verstrickt sind.

Während man sich um die Lösung dieser Probleme bemüht, werden dem Captain (und damit dem Spieler) weitere Missionen aufgebürdet, die es zu bestehen gilt. So muß man zum Beispiel in Mission 1 eine Station anfliegen, deren spezieller Energiekern durch den Einfluß eines unbekannten Raumgleiters instabil zu werden droht. Bei einer Explosion würde der Planet, den die Station umkreist, mit Strahlen ver-

seucht werden. Das Schlimmste kann nur vermieden werden, wenn zunächst alle Verletzten auf der Station gerettet werden, die Energiezufuhr des Energiekerns unterbrochen wird und wenn man feststellt, wer die Fremden sind, die das ganze Tohuwabohu verursacht haben.

Der Spieler entscheidet, was Picard, Riker, Data, Troi, Worf, LaForge und Crusher tun sollen. Entscheidet er falsch, kostet es oft nicht nur den Mannschaftsmitgliedern den Kopf, sondern gleich der ganzen

schen Spielzüge: Wird man in ein Gefecht verwickelt (Romulaner können so was von hinterhältig sein!), kann man als "Ensign" die Abwehr fast komplett dem Schiff überlassen, während man als "Captain" selbst und ultraschnell die richtigen Entscheidungen fällen muß.



Grafik: faszinierend

Was bei den älteren Interplay-Spielen ums Raumschiff Enterprise noch ein bißchen hausbacken aussah – insbesondere die Animation der handelnden Figuren –, das wurde bei Spektrum Holobyte einer gründlichen Frühjahrskur unterzogen. Und das hat sich bezahlt gemacht: Neben gerenderten gibt es noch zahlreiche digitalisierte Animationen und Bilder sowie jede Menge Super-VGA-Grafiken. Schon bei der Installation kann das Spiel der eigenen Ausstattung entsprechend optimal konfiguriert werden, und erfreulicherweise kommen schon Besitzer einer Grafikkarte mit nur 512 KByte bei einer Auflösung von 320 x 200 Punkten und 256 Farben in den Genuß einer guten



Enterprise den Warp-Kern. Man sollte sich also die vorgelegten Handlungsalternativen genau überlegen.

Ansonsten spielen sich die Missionen fast wie übliche Adventures: Man nimmt Dinge auf, legt sie ab, spricht mit den Personen, denen man begegnet, und sammelt alle verfügbaren Informationen. Aber es gibt noch ein paar Möglichkeiten mehr! Jedes Mitglied der Enterprise-Besatzung verfügt z.B. über Tricorder und Logbuch. Beide können im Spiel gewinnbringend eingesetzt werden. Das Logbuch enthält wichtige Informationen über die Missionen, Sternreiche, Niederlassungen und Kolonien der Föderation sowie über Raumschiffe und Einzelpersonen. Und der Tricorder kann wichtige Gegenstände analysieren und erklären, die unterwegs aufgesammelt werden.

Für die Steuerung des Schiffs kann man sich zwischen drei Versionen entscheiden. Als "Ensign" (Einsteigermodus) genießt man den Vorzug, daß der überwiegende Anteil der Routineaufgaben automatisch erledigt wird, während man als "erster Offizier" im mittleren Schwierigkeitsgrad spielt oder als "Captain" jede einzelne Entscheidung einsam und allein treffen muß – sogar, welche Mannschaftsmitglieder am besten als "Away-Team" auf einen Planeten gebeamt werden. Das gleiche gilt für die takti-



Mit dem Raumschiff
Enterprise ins nächste
Abenteuer.

und schnell ablaufenden Darstellung. Höhere Qualität in TrueColor gibt's bei 640 x 480 Bildpunkten mit bis zu 65.000 Farben – eine entsprechend leistungsfähige Grafikkarte vorausgesetzt.

Der Sound ist unverwechselbar "Star-Trek-like". Neben einer digitalisierten Fassung des Titelthemas hört man noch gelungene Variationen sowie zahllose Soundeffekte. Dazu kommen die Originalstimmen der Schauspieler Patrick Stewart (Picard), Jonathan Frakes (Riker), Brent Spiner (Data), LeVar Burton (LaForge), Marina Sirtis (Troi), Michael Dorn (Worf) und Gates McFadden (Crusher). Die Texte des Adventures werden also auch gesprochen, was durch die Originalstimmen ein besonderes Flair erzeugt.

jb

... begleitet von
Captain Jean-Luc
Picard und seiner
Mannschaft



Mit der Zeit
lernt man die
seltsamsten
Lebewesen
kennen

Dieses fremde
Fluggefährt ist
eines der
Haupträtsel

Star Trek – A Final Unity

Wertung: ★ ★ ★

Grafik: ★

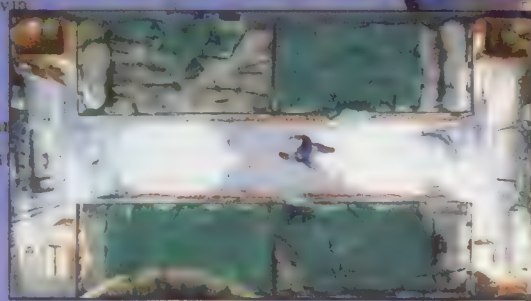
Sound: ★ ★ ★

Hersteller: Spektrum Holobyte,
Preis: ca. 140 DM

Das erste PC-Abenteuer von Picard und Co. stellt alle älteren Spiele auf der Basis von Film und Fernsehserien deutlich in den Schatten
getestet auf: Gateway 2000 PS/100

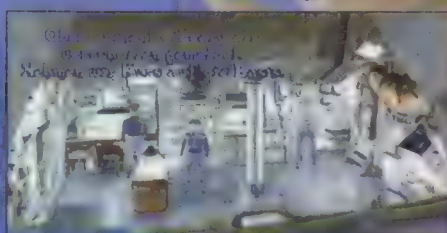
Von Nazis und Aliens

Seit über einem Jahr wartet die Fangemeinde auf den Nachfolger des Adventures "Shadow of the Comet". Jetzt ist er da, und – ganz ehrlich – das Warten hat sich gelohnt.



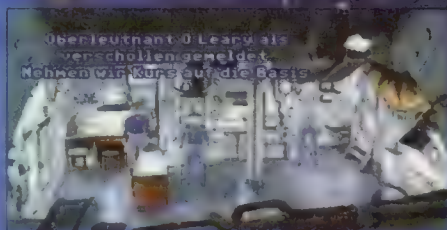
auf dem Stützpunkt, und keiner der Engländer will dem Helden, einem Amerikaner, ohne weiteres helfen.

Nachdem sich der Spieler mit lediglich zwei Maustasten und einem zielsicheren Cursor durch diesen Part geklickt hat, wartet man fast automatisch auf den Abspann. Aber nee, lange Nase: Ein Trip nach Buenos Aires bringt neue Rätsel und Finten, die Ryan unter anderem mit dem Phänomen Zeitreisen bekannt machen. Dummerweise hatte er die ganze Zeit die Nazis am Hacken, die an seinen frisch erworbenen Fähigkeiten teilhaben wollen. Maschinenpistolen in den Händen der Nazischergen sind ein Argument, dem er sich nur allzu gerne beugt.



bereits zum Pflichtprogramm

Der Unterschied zwischen VGA und Super-VGA ist riesig



legt das U-Boot mit Wasserbomben. Unglücklicherweise trifft eine davon genau das Kühlsystem der Victoria, und die unter allen Umständen kühl zu haltenden Kisten tauen auf. Aus einer entsteht sofort ein Prisoner – dem Aussehen nach ein naher Verwandter von H.R. Gigers Alien. Der Kommandant des U-Boots segnet darauf erst mal das Zeitliche. Nun ist es an Ryan, das U-Boot zu kontrollieren, Hansum und die andere Kiste zu retten und den Prisoner ins Jenseits zu befördern.

Kaum hat der Held diesen Auftrag erfolgreich beendet und die Victoria sicher in den englischen Stützpunkt auf den Falklandinseln gebracht, gibt es neue Schwierigkeiten. Das Alien aus der zweiten Kiste bricht aus, ein Verräter hockt



Schon der Vorspann vom neuen Infogrammes-Adventure Prisoner of Ice ist

Gold wert. Ein deutsches U-Boot taucht 1937 im Packeis der Antarktis auf und wird von englischen Kommandotruppen unter Beschuß genommen. Ein Stuka-Bomber geht mit zerrissener Tragfläche in einen unfreiwilligen Sturzflug. Die Animationen dieser Schlacht sind filmreif.

Der Spieler tritt in der Gestalt von Ryan ins Geschehen ein. Ryan ist ein amerikanischer Geheimagent und hatte auf seiner Seite das Kommando während der Geschehnisse des Intros. Auf dem englischen U-Boot H.M.S. Victoria befinden sich außer ihm und der Besatzung noch zwei merkwürdige Kisten und ein Forscher namens Hansum. Alles in bester Sahne, sollte man meinen, doch ein deutsches Panzerschiff be-

Tricky

Zwei echte Gemeinheiten gibt's im Spiel "Prisoner of Ice". Die wollen wir den Spielern einfach ersparen:

1. Kommt Ryan im Verlauf des Spiels in eine Höhle mit eingefrorenen Prisoners und einer Lore, sollte man die Animationsgeschwindigkeit für diesen Screen in den Spieloptionen auf Maximum stellen, weil die Szene sonst nicht zu schaffen ist.
2. Zum Ende hin steht Ryan vor einem Puzzle mit acht Symbolen, die in eine bestimmte Reihenfolge gebracht werden müssen. Die Zahl der Kombinationsmöglichkeiten ist aber so hoch,



Die Sache mit der Lore: Das Feld Animationen (Optionen) auf 100 Prozent stellen

daß man wahrscheinlich bis zur Rente mit dem Probieren verbringen könnte. Hier nun die richtige Kombination. Obere Reihe von links nach rechts: Prisoner, Cthulhu, Dagon, Nyarlathoteg. Untere Reihe v.l.n.r.: Eis, Luft, Wasser, Feuer.

Der Showdown mit zwei nicht glorreichen Halunken

Auf der Antarktis-Station der Nazis steht ein weiteres Intermezzo mit Ryans Lieblingsgegner an. Doch die abschließende Spur zum wirklichen Showdown führt den Agenten auf eine kleine englische Insel namens Illsmouth, die Shadow-of-the-Comet-Spielern ein Synonym für gemeine Rätsel geworden ist. Dort kommt es zur letzten Auseinandersetzung mit den Mächten des Bösen aus der Cthulhu-Saga von Horror-Autor H.P. Lovecraft. Bis es so weit gekommen ist, dürften auch so zwischen 20 und 40 Stunden reine Spielzeit vergangen sein. Die Rätsel sind zu Beginn größtenteils einfach gehalten, steigern sich aber im Verlauf des Spiels erheblich. Dabei geht es nicht nur um Kopfarbeit, sondern auch um gutes Timing. Der



Der Spieler erfährt viel über Cthulhu und die Zusammenhänge mit dem ersten Teil des Adventures

Stil des Spiels erinnert streckenweise stark an die Abenteuer von Indiana Jones, die vor wenigen Jahren Tausende von Rechnern für Wochen blockierten. Die Programmierer von Infogrames haben peinlich genau darauf geachtet, daß es keine Unlogik im Spiel gibt, was dem Rätselspaß zugute kommt.

Außerdem wird das Inventar, das Ryan mit sich herumschleppt, regelmäßig abgespeckt. So bleibt dem Spieler, wenn er einmal am Punkt Ich-probiere-jetzt-alles-mit-allem ankommt, eine überschaubare Zahl von Möglichkeiten. Meist ergibt sich daraus sehr schnell eine Lösung des jeweiligen Problems.

Auf jeden Fall wissen die Programmierer, was ein Adventure-Profi alles anstellt – und zwar sehr genau. Die Tricks und Finten

im Spiel sind streckenweise richtige Lachnummern, weil man oft vor lauter Um-die-Ecke-Denken das Offensichtliche übersieht.

Zwischenspeichern ist normalerweise während des Spiels unnötig. Bei Infogrames war man nämlich schlau und hat eine Risikoautomatik eingebaut. Sobald der Spieler zu einer Szene kommt, in der es für ihn um Leben und Tod geht, speichert das Spiel automatisch ab, und man kann sich nach dem Ableben mit dem „Joker“-Spielstand erneut an der Situation versuchen.

Soundtechnisch und grafisch geht Prisoner of Ice zwar keine neuen Wege, aber das, was geliefert wird, hat Hand und Fuß. Der Soundtrack ist stimmig, und die Grafik kann – je nach Rechner – in VGA oder Super-VGA betrachtet werden. Super-VGA ist jedoch nur Rechnerbesitzern mit

Cthulhu ruft

„Prisoner of Ice“ ist der wirklich gelungene Nachfolger zu „Shadow of the Comet“. Die Story entwickelt sich im Verlauf des Spiels zu einem spannenden und mystischen Horror-Adventure, das zum Schluß fast nahtlos mit dem guten ersten Teil verschmilzt. Mir persönlich ging das regelmäßige Nachladen von der CD ein wenig auf den Zeiger. Dafür wird man aber im Super-VGA-Modus mit schönen Animationen vor liebevoll gezeichneten Hintergründen belohnt. Der Soundtrack lief über die ganze Spielzeit, ohne mich auch nur einmal zu nerven. Die deutsche Synchronisation der Stimmen ist ebenfalls gelungen – man hat glücklicherweise auf comichaft verzerrte Sprachausgabe verzichtet. Unterm Strich kann es für Prisoners of Ice trotz der paar wenigen Schwächen nur eine uneingeschränkte Empfehlung geben.

Marcus

einem 486/66 oder einem besseren Prozessor zu empfehlen. Dann wird man allerdings auch mit echten Leckerbissen fürs Auge belohnt.

Apropos Rechner: Die Festplatte nutzt das Spiel lediglich für die Soundkonfiguration und die Spielstände, der Rest wird direkt von der CD gelesen. Die Schonung der Festplatte geht natürlich auf Kosten der Ladezeiten. Betritt Ryan einen neuen Raum, dann wird erst mal ein paar Sekunden lang nachgeladen.

CUS

Prisoner of Ice

Wertung: ★ ★ ★ ★ ★

Grafik: ★ ★ ★ ★ ★

Sound: ★ ★ ★ ★ ★

Hersteller: Infogrames,
Preis: 130 DM

Eine Super-Fortsetzung des Cthulhu-Adventures „Shadow of the Comet“. Die Story ist überspannend

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

Okay Soft AM GRABEN 2 92557 Weiding
TEL 09674 1279 FAX 1294

Aces of the Deep	DV 82.90	• Biotope	DV 82.90	Lode Runner	DV 67.90
• Atlas	DV 42.90	• Bureau 13	DA 86.90	Lord of the Realm	DA 69.90
Bauhaus	DV 81.90	• Civil War	DV 82.90	Lost Eden	DA 82.90
• Bing	DV 75.90	• Creature Shock	DV 82.90	• Magic Carpet	DV 89.90
Bundesliga M. Hattrick	DV 51.90	• Cyberia	DV 77.90	• Hidden Worlds	DV 41.90
Supporter	DA 54.90	• Dark Forces	DV 85.90	• Magic of Endoria	DV 55.90
• Cannon Fodder 2	DA 75.90	• Das Amt	DV 87.90	• Master of Magic	DA 77.90
Descent	DA 75.90	• Das schwarze Auge 2	DV 82.90	• Michael Jordan Classic	DA 77.90
Die Siedler	DV 65.90	• Dawn Patrol	DV 82.90	• Monty Python Waste	DA 79.90
Discworld	DV 71.90	• Dredd	DA 65.90	Nascar Racing	DA 79.90
Disneys Aladdin	DA 65.90	• Droids	DA 72.90	• NBA 95 Live	DA 87.90
Doppelgänger	DV 72.90	• • First Encounters/Elite 2	DA 74.90	NHL 95	DA 77.90
• • First Encounters/Elite 2	DA 74.90	Flamingo Tours	DV 63.90	Noctropolis	DV 89.90
Football Total	DV 69.90	• • Harpoon 2	DA 61.90	Novastorm	DV 76.90
Hugo	DA 65.90	König der Löwen	DA 65.90	• One must Fall 2097	DV 75.90
Legions	DA 72.90	• Links - Prairie Dune	DA 61.90	• Panzer General	DA 77.90
• • Links - Prairie Dune	DA 61.90	Lord of the Realm	DV 65.90	Pegasus 1/85	DA 67.90
Lothar III Super Soccer	DV 55.90	• Mad News Extrablatt	DV 39.90	• Privateer Classic	DV 75.90
Master III Magic	DV 79.90	• Necarius	DV 44.90	• Psycho Pinball	DA 57.90
Oldtimer	DA 77.90	• • Necarius	DV 44.90	• Ravenloft 2 - Stone Prophet	DA 90.90
• • Necarius	DA 44.90	• • Necarius	DV 44.90	• Rebel Assault	DA 82.90
• • Necarius	DV 44.90	• • Necarius	DV 44.90	• Renegade	DV 82.90
• • Necarius	DV 44.90	• • Necarius	DV 44.90	• Sam - Max	DV 93.90
• • Necarius	DV 44.90	• • Necarius	DV 44.90	• Shadow Caster Classic	DA 32.90
• • Necarius	DV 44.90	• • Necarius	DV 44.90	• Sim Tower	DA 77.90
• • Necarius	DV 44.90	• • Necarius	DV 44.90	• Simon the Sorcerer	DV 82.90
• • Necarius	DV 44.90	• • Necarius	DV 44.90	• Slip Stream 5000	DA 67.90
• • Necarius	DV 44.90	• • Necarius	DV 44.90	• Space Quest 8	DA 82.90
• • Necarius	DV 44.90	• • Necarius	DV 44.90	• Star Trek: Next Generation	DA 94.90
• • Necarius	DV 44.90	• • Necarius	DV 44.90	• Strike Commander Classic	DA 32.90
• • Necarius	DV 44.90	• • Necarius	DV 44.90	• Super Street Fighter 2	DA 69.90
• • Necarius	DV 44.90	• • Necarius	DV 44.90	• Superstars	DA 99.90
• • Necarius	DV 44.90	• • Necarius	DV 44.90	• Syndicate Plus Classic	DA 32.90
• • Necarius	DV 44.90	• • Necarius	DV 44.90	• Tank Commander	DV 84.90
• • Necarius	DV 44.90	• • Necarius	DV 44.90	• Theatrical	DV 73.90
• • Necarius	DV 44.90	• • Necarius	DV 44.90	• Transport Tycoon	DV 88.90
• • Necarius	DV 44.90	• • Necarius	DV 44.90	• UFO - Master of Orion	DA 68.90
• • Necarius	DV 44.90	• • Necarius	DV 44.90	• Ultimate Filmstudio	DV 75.90
• • Necarius	DV 44.90	• • Necarius	DV 44.90	• US Navy Fighter	DV 88.90
• • Necarius	DV 44.90	• • Necarius	DV 44.90	• Volgas	DV 79.90
• • Necarius	DV 44.90	• • Necarius	DV 44.90	• Warcraft	DV 75.90
• • Necarius	DV 44.90	• • Necarius	DV 44.90	• Wing Commander 3	DV 89.90
• • Necarius	DV 44.90	• • Necarius	DV 44.90	• Whizz	DA 61.90
• • Necarius	DV 44.90	• • Necarius	DV 44.90	• Wing Commander 2 Classic	DA 32.90
• • Necarius	DV 44.90	• • Necarius	DV 44.90	• Woodruff & Schmitt	DV 75.90
• • Necarius	DV 44.90	• • Necarius	DV 44.90	• X-Com: Terror I.I. Deep	DV 86.90
• • Necarius	DV 44.90	• • Necarius	DV 44.90	• X-Wing	DV 75.90
• • Necarius	DV 44.90	• • Necarius	DV 44.90	• aktuelle NEUHEITEN	

Soundblaster 16 Value Ed./IDE	179.-	GRAVIS Analog schwarz	53.-
Soundblaster 16 pro IDE/MKE	235.-	GRAVIS Analog PRO	69.-
Soundblaster 16 Multi CD CSP	285.-	GRAVIS Gamepad	46.-
Soundblaster AWE 32 Value	329.-	GRAVIS "Phonix"	255.-
Roland SCD 15	449.-	GRAVIS "Firebird"	177.-
Gravis Ultrasound MAX	725.-	Wingman EXTREME	85.-
Gravis Ultrasound ACE	179.-	CH-Products - Flight Stick Pro	143.-
ORCHID Gamewave 32 plus	259.-	CH-Products - Virtual Pilot Pro	175.-
ORCHID Sound Wave 32 pro m. A/W/S	319.-	THRUSTMASTER - F16 Flight	275.-
ORCHID Wavebooster 4FX	329.-	THRUSTMASTER - Game Card	59.-
Mitsumi Quattrosped	345.-	ORCHID Kelvin 64 MPEG	619.-
passende Kontrollkarte	29.-	(Grafikkarte mit Realmagic-Chip)	
Panasonic CR 562 II	289.-	JAZZ Jakarta MVGA-Karte - VLB	659.-
Creativ CD-Rom Upgrade	255.-	JAZZ Port of Entry	249.-

Stammkunden o. Vorauskasse DM 5.90
Nachnahme zzgl. 3.- Zkgb. DM 9.90
Ausland (Vorauskasse) DM 18.00

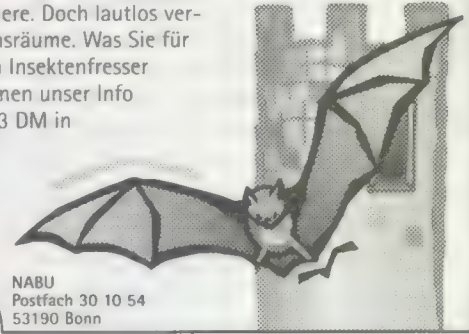
Neu. 24 - 48 Stunden Komplett-Liefer-Service pro 7.-

TANZ DER VAMPIRE?

Fledermäuse sind keine Vampire. Sondern äußerst nützliche Tiere. Doch lautlos verlieren sie ihre Lebensräume. Was Sie für diese hochsensiblen Insektenfresser tun können, sagt Ihnen unser Info "Fledermäuse" (für 3 DM in Briefmarken).



NABU
Postfach 30 10 54
53190 Bonn



Bingo Agentur

Der verrückte Vertrieb
für Star Trek und Star Wars
Fan Artikel

ACHTUNG

BUNDESWEIT

DAS STAR TREK QUIZ

EINFACH ANRUFEN, MITRATEN UND GEWINNEN

0190/362236

MRS. L.S./Hm



Pharma

Eine interessante Mischung aus Rollenspiel und Strategie kommt in diesen Tagen von Sir-Tech: **JAGGED ALLIANCE – DER KAMPF UM METAVIRA** bietet eine futuristische Story, verbunden mit sehr handfester Action.

Der Fluch der Technik – in der Story dieses Spiels hat er ausnahmsweise segensreich gewirkt: Auf der kleinen Insel Metavira fanden in früheren Jahren einmal nukleare Tests statt, und die Flora des waldreichen Fleckchens Erde mutierte auf Grund der radioaktiven Strahlung. Die Wissenschaftler Dr. Jack Richards und Tochter Brenda stellten jedoch bei ihren Forschungen fest, daß eine nur auf Metavira wachsende Baumart seither einen Pflanzensaft produziert, aus dem sich ein Serum gegen Kinderlähmung gewinnen läßt. Eine medizinische Sensation – und eine lukrative dazu, die einen Mitarbeiter der beiden Forscher sofort in die Arme des schönen Mammons treibt. Lucas Santino bootet Vater und Tochter kurzerhand aus und übernimmt Herstellung und Vertrieb der wertvollen Medizin selber.

Diese Untat ruft nun den Spieler auf den Plan, denn die Familie Richards braucht Hilfe, um das Serum der Menschheit wieder zu vernünftigen Preisen zugänglich zu machen. Als Kontaktmann zur Söldnerorganisation AIM (Association of International Mercenaries) ist der Spieler für diese Aufgabe geradezu prädestiniert.

Etappenziele

Die Action bei **Jagged Alliance – der Kampf um Metavira** läuft in Tagesetappen ab. So wird zu Beginn des ersten Tages zunächst einmal

Stayin' Alive

Ein paar Überlebensstips für die ersten Tage: Ohne den Mikropurifikator läuft nichts, denn ohne das Teil kann Dr. Richards die abgezapften Baumsäfte nicht in klingende Münze verwandeln. Die Maschine befindet sich im Sektor westlich des Startpunktes. Leider ist das Teil winzig klein und sehr schwer zu finden. Am besten erobert man den Sektor mit einer Vier-Mann-Truppe und erledigt erst einmal alle Feinde. Irgendein Gegner läßt dann den Mikropurifikator fallen. Nachdem man die Maschine bei Dr. Richards abgegeben hat, müssen Pflücker und Wachtrups in den soeben befreiten Sektor geschickt werden. Weitere Truppenvorstöße sollten zunächst in nördlicher Richtung erfolgen um die Wasserversorgung der Basis zu sichern. *Thomas*



Ausnahmsweise kein Schnee am Kilimandscharo

Begegnung unter Bäumen



Welch malerische Halbinsel



Eigenschaften hat und auch bereits eine gewisse Grundausrüstung besitzt. Welcher Kämpfer sich für einen Einsatz eignet, hängt deshalb nicht zuletzt vom jeweiligen Tagesziel ab.

Sind die Söldner gewählt, heißt es, die Startposition des Teams zu bestimmen. Insgesamt stehen zwar mehr als fünfzig Spielfelder zur Verfügung, zu Beginn des ersten Tages kann jedoch lediglich der am

adiebe

Zu viele Köche...

Die strategische Planung beginnt beim Zusammenstellen der Truppe. Vor dem ersten Einsatz sollte man von AIM maximal fünf Söldner ordern und dabei besonders auf deren Grundausrüstung achten. Für die ersten Einsätze empfiehlt sich eine Truppenstärke von drei bis vier Mercs. Im Basiccamp kann man sich frei bewegen und jede Menge nützlicher Waffen und Goodies finden. Bevor man einen Merc feuert, sollte man ihm sämtliche Ausrüstungsgegenstände abnehmen, da er die sonst mitnimmt. Bekommt man von Dr. Richards einen Führer angeboten, sollte man zugreifen. Der Eingeborene verlangt keinen Lohn, ist sehr schnell und kann zum Elite-Merc ausgebildet werden.

Thomas

südöstlichsten gelegene Quadrant als Startposition genutzt werden. Nur er wird noch von der Familie Richard kontrolliert. Aber wie gesagt: Das soll sich im Verlauf des Spiels ja ändern!

Die Männer werden im Point&Click-Verfahren durch ein in Draufsicht dargestelltes Szenario gesteuert. Jeder der bis zu acht Männer kann dabei separat an einen eigenen Einsatzort dirigiert werden. Witzig ist dabei, daß die Befehle von den Söldnern per Sprachausgabe in recht unterschiedlicher Form bestätigt werden, denn die Antworten hängen von der Erziehung und der Nationalität des jeweiligen Charakters ab.

Sobald die Jungs nun in den gewünschten Quadranten vorgedrungen sind, müssen sie Zug um Zug (aber glücklicherweise ohne Zeitdruck) Santinos Leute mit den in Söldnerkreisen üblichen Waffen wie Pistolen (gehören zur Grundausstattung), Handgranaten, MGs und ähnlichem Gerät ausschalten. Die Kämpfe laufen in Echtzeit und an bis zu acht Einsatzorten gleich-

zeitig ab. Erst wenn ein Quadrant von Gegnern komplett befreit ist, kehren die Arbeiter zurück, die den Baumsaft für das Medikament abzapfen, und sorgen so für neues Geld in der Söldnerkasse des Spielers – ein Punkt der nicht übersehen werden sollte.

Kistenweise Überraschungen

Während das Team auf der Suche nach dem Gegner durch den Dschungel pirscht, muß neben dieser Hauptaufgabe auch immer Ausschau nach gelegentlich herumstehenden Kisten gehalten werden. In ihnen finden sich allerdings nicht nur so nützliche Ausrüstungsgegenstände wie z.B. Waffen, schußsichere Westen oder ähnliches, sondern hin und wieder leider auch fiese Sprengfallen. Also Vorsicht!

Unser Tip an dieser Stelle: Mit dem Öffnen der Kisten sollte man am besten warten, bis die eigenen Männer sämtliche gegnerischen Einheiten im feindlichen Spielfeld unschädlich gemacht haben. Damit



Helft mir,
bitte ...



Immer feste auf
die Feste

nicht sofort in Santinos Hände zurückfällt. Im Tagesplanungsscreen kann das Team dann neu zusammengestellt und ausgerüstet werden. Auch die verschiedenen Tätigkeiten für den nächsten Tag bekommen die Söldner hier zugewiesen: So wird z.B. Training oder die Reparatur funktionsunfähig gewordener Waffen und Ausrüstungsgegenstände anberaumt.

Die interessante Mischung aus Strategie und Rollenspiel macht Jagged Alliance zusammen mit der ungewöhnlichen Story zu einem wirklich originellen Produkt. Grafik von der eher soliden Sorte und schicke Sounds bzw. Sprachausgabe sorgen für lange Stunden ohne Langeweile. Einziger Schwachpunkt ist die nicht sehr benutzerfreundliche Save-Funktion, da pro (Spiel-)Tag zwar mehrmals gespeichert werden kann, der vorige Spielstand dann jedoch immer überschrieben wird. Erfreulich dagegen, daß eine deutsche Version bereits in Vorbereitung ist und noch in diesem Sommer erscheinen soll.

ah



wird sichergestellt, daß ein Söldner nicht von hinten überrascht und niedergeschossen wird, während er gerade eine Kiste durchstöbert.

Sobald der erste Einsatztag sein Ende erreicht hat, wird mit der Planung für den nächsten Tag begonnen. In jene Felder, die im Verlauf des vorangegangenen Tages erobert wurden, werden z.B. Wachen geschickt. Sie sorgen dafür, daß der gerade erst gewonnene Sektor

Die Situation
ist vollkommen
vernagelt

Jagged Alliance

Wertung:



Grafik:



Sound:



Hersteller: SirTech,
Preis: ca. 120 DM

Interessanter Genre-Mix, der für langen
Spielspaß sorgen kann.

getestet auf: Gateway 2000 P5100

Turn'n'Burn

Darauf habe alle Vielflieger gewartet. Apogee erfreut die Action-Fangemeinde mit einem Flugsimulator, der die Nervenbahnen richtig flattern läßt. Bei **TERMINAL VELOCITY** geht es nicht um realistisches Flugverhalten oder komplizierte ILS-Instrumentenlandungen, sondern ausschließlich Dogfighting ist angesagt.



Der Endgegner im zweiten Level

Die Ares-Schwadron ist voll im Streß. Invasoren haben die gute alte Erde angegriffen und dezimieren nun nach und nach die Einwohnerzahl aller wichtigen Hauptstädte. Letzte Rettung im Streit mit den Außerirdischen verspricht eine einsame Kampfflugstaffel. Ausgerüstet mit den modernsten und todbringendsten Abfangjägern, die von der irdischen Wissenschaft jemals hervorgebracht wurden, nimmt man als Spieler den Kampf gegen die Alienübermacht auf...

Die Story ist bekannt und auch nicht sonderlich wichtig. Was bei **Terminal Velocity** zählt, ist Action, Action, Action. Alles was in den letzten Jahren bei Computerspielen für Aufsehen sorgte, wurde hier in ein Spiel hineingelegt: Voxelgrafik, Surround-Sound, eine schnelle 3D-Engine und Multiplayermöglichkeiten zeigen wieder einmal, daß Shareware nicht gleich Billigware ist.

Die Alienhatz beginnt in den ersten Levels über den Polarkappen der Erde. Mit einem extrem wendigen Raumflitzer knattert der Spieler über Hügel und Täler der arktischen Landschaft und hält Ausschau nach den bösen Invasoren. Dabei muß die Jagd nicht unbedingt in Bodennähe

Mit Mach 2 über Gletscher und Grundmoränen

erfolgen, wie wir das von ähnlichen Produkten schon gewohnt sind. **Terminal Velocity** spielt sozusagen in drei Ebenen. Neben der Voxel-Planetenoberfläche kann sich der Pilot auch mit Afterburner in und über die Wolkendecke verziehen und von dort aus im Sturzflug auf die Feinde losgehen.

Auch unter der Erde ist Action angesagt. Überall in der Landschaft hat es Eingänge zu unterirdischen Tunnelanlagen, in denen man sich in *Descent*-Manier bewegt. Dort gibt es reichlich Extras, Abkürzungen und Versteckmöglichkeiten.

Hauptaufgabe des Spielers ist die totale Vernichtung aller in der Gegend herumfliegenden Aliens. Außerdem



Mogelmodus

Es wäre kein Apogee-Spiel, wenn es nicht diverse Tastenkombinationen zum Cheaten gäbe. Herausgefunden haben wir folgende:

TRIGODS	Unverwundbarkeit
TRINEXT	Levelskip
TRSCOPE	Oszilloskop
TRHOVER	Luftkissenmodus
TRIFIRO-9	entsprechende Waffe
TRIBURN	Afterburner
TRISHIELD	Shields

Um die Cheats zu aktivieren, bleibt man in der Luft stehen und gibt den Code ein, bis man eine Meldung am Bildschirm bekommt.

Abwärts zur Zwischenstation mit interessanten Extras

Schönen Gruß an George Lucas!

gilt es, die Stützpunkte der Außerirdischen zu zerstören, denn dafür gibt es Extras wie neue Waffen oder frische Energie für die Schutzschilde. Insgesamt neun Planeten mit jeweils drei Levels sollen in der Vollversion befreit werden, nur drei Planeten bietet die Shareversion.

Zwischendurch hat man auch mal Gelegenheit, über das Alien-Mutterschiff zu brettern, das eine gewisse Ähnlichkeit mit einem bestimmten Todesstern auf-

To Kill a Friend

Im Mehrspielermodus ist mit der mageren Story von **Terminal Velocity** endgültig Schluß. Bis zu acht Spieler betreten die Arena, und wer wieder rauskommt, hat gewonnen. Dabei gibt's noch die Auswahl zwischen mehreren Regelwerken für den Luftkampf. Beim "Dogfight" geht es Mann gegen Mann, im "Team-Modus" bekämpft man erst die Aliens und dann seine Mitspieler. Das riesige Fluggelände mit seinen verschiedenen Ebenen sorgt für die Abwechslung. Ein Kampf, der über den Wolken angefangen hat, kann ohne weiteres mit einer nervenzerfetzenden Tiefflughatz durch einen Canyon enden. Das strategische Element kommt bei mehreren Spielern voll zum Tragen. Ob man nun mit Afterburner in den Wolken auf der Lauer liegt oder im Schwebeflug hinter ein paar Bäumen an einem Berghang auf Feinde wartet, bleibt dem Piloten selbst überlassen.

Ganz ohne Zweifel wird **Terminal Velocity** seinen Weg zum Kultgame machen. Die Shareversion sollte man sich auf jeden Fall ansehen. Bald erscheint auch die Vollversion auf CD und bietet neben zusätzlichen Levels und Waffen einen Hi-Res-Modus mit 640x480 Bildpunkten. Unbedingte Empfehlung!

Thomas

weist, auf den allerdings Lucas-Arts ein Copyright hat. Richtig Fun kommt schließlich auf, wenn man mehrere Rechner vernetzt hat und sich mit ein paar Freunden ein Shootout liefert.

tom

Terminal Velocity

Wertung:

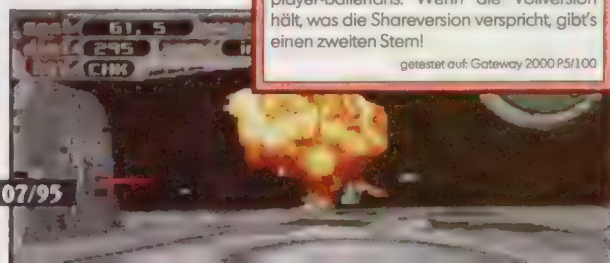
Grafik:

Sound:

Hersteller: Apogee, Shareware

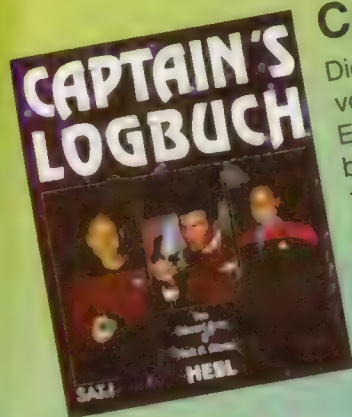
Fantastischer neuer Spielplatz für Multiplayer-Ballerfans. Wenn die Vollversion hält, was die Shareversion verspricht, gibt's einen zweiten Stern!

getestet auf: Gateway 2000 P5/100



Star Trek Bibliothek

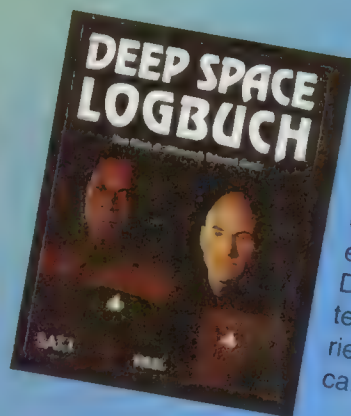
ASB
BAZAR
... wo man die **ASB** Angebote findet!
tollen



Captain's Logbuch

Dieses Buch bietet den ersten vollständigen Überblick über alle Episoden des Star-Trek-Abenteuers, beginnend mit dem Pilotfilm im Jahre 1966 bis hin zur jüngsten Trek-Generation. Ein unterhaltsames und informatives Nachschlagewerk.
ca. 285 Seiten

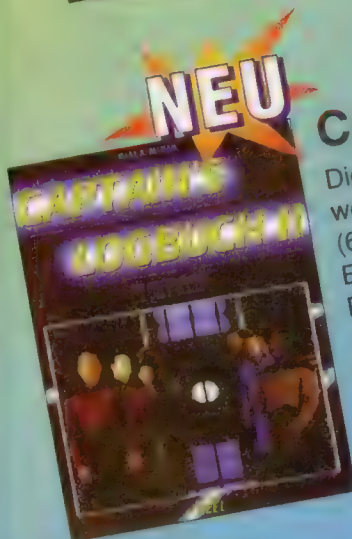
29,80



Deep Space Logbuch

Das Deep Space Logbuch bietet einen Blick hinter die Kulissen des ersten Jahres der Raumstation Deep Space Nine und ihrer Abenteuer. Jede Menge Hintergrundstoffe und Interviews.
ca. 114 Seiten

29,80



NEU

Captain's Logbuch II

Die einzelnen Episoden der zwei weiteren Staffeln der Next Generation (6. und 7. Season) werden in diesem Buch beschrieben. Hier werden vor allen Dingen Anekdoten und Geschichten wiedergegeben, die hinter den Kulissen der Serie stattfanden.
ca. 160 Seiten

24,80



NEU

Trek Chronologie

Dieses Buch ist die erste und einzige autorisierte Chronologie von Star Trek. Jahr für Jahr wird jedes wichtige Ereignis der einzelnen Trek-Episoden – von Trek Classic bis hin zu Next Generation – sowie der Spielfilme dokumentiert.
ca. 184 Seiten

29,80

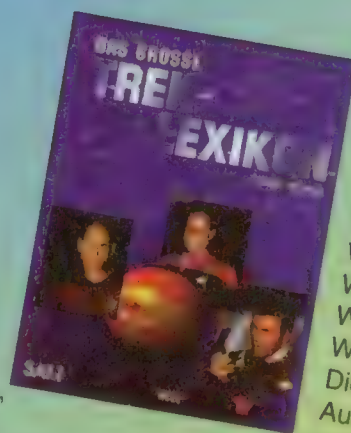


Die Technik der U.S.S. Enterprise

Von der Kommandobrücke zu den Shuttlebays, vom Transportraum zu den Mannschaftsquartieren wird ein nie zuvor gewählter Einblick in das unglaublichste aller Raumschiffe gegeben.

- Diagramme
- technische Schemazeichnungen
- Grundrißpläne
- Erklärung z. B. des Warp-Antriebs, der Phaser oder des sensationellen Holodecks

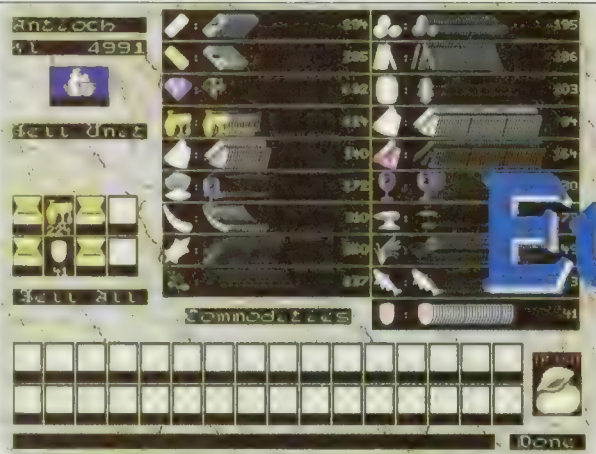
39,80



Das große Trek-Lexikon

Die Star-Trek-Welt ist ein Universum für sich. Was ist ein stabiles Wurmloch? Was ist ein "Q Kontinuum"? Wer sind die Bajoraner? Wer sind die Cardassie? Dieses Lexikon gibt unerschöpflich Auskunft – Neueinsteiger und eingefleischte Trekkies werden begeistert sein.
ca. 150 Seiten

24,80



Angebot und Nachfrage regeln das Einkommen und die Ausgaben

Eulen für Athen

Piraten, abgeackelte Kontore, die Pest – und schließlich noch die abge-soffene Entdeckungsfahrt gen Süden: Der Handelsmann früherer Tage hatte mit vielerlei Problemen fertigzuwerden. Und nicht jeder, der sich im Computerspiel als Kauffahrer versucht, ist ein geborener MACCHIAVELLI - THE PRINCE.

Geld regiert die Welt

Wenn Ihr bei "Macchiavelli - The Prince" hoch hinaus wollt, solltet Ihr anfangs erst mal kleine Brötchen backen. Sucht Euch in der Nähe Eures Heimathafens ein paar gute Warenumschlagplätze, kauft auf der einen Seite billig ein, und verkauft auf der anderen so teuer wie möglich. Behaltet diese Strategie bei, bis Ihr genug Geld für weitere Schiffe habt. Die laßt Ihr gleich in den vielversprechendsten Häfen registrieren und automatisiert den Handel.

Ab und zu schickt Ihr ein Schiff auf große Entdeckungsfahrt. Vergeßt aber nicht, auch über Land zu reisen. Erst wenn Ihr wirklich viel Geld zusammenhabt, solltet Ihr Euch einer Karriere in der Politik oder als Förderer von Kirche oder Kunst zuwenden.

Jürgen

Die Firma Microprose, bekannt für Simulationen aller Art, hat sich für das neue Handelsspiel **Macchiavelli - The Prince** die Zeit des späten Mittelalters zum Vorbild genommen. Das Ziel des Spiels ist einfach: Werde reich und mächtig!

Vier Spieler nehmen am Handelswettkampf teil. Spielt man allein, werden die drei Mitstreiter vom Computer simuliert, wobei zwischen verschiedenen Schwierigkeitsgraden gewählt werden darf. Spielfeld ist entweder eine Originalweltkarte oder eine zufällig generierte Map, die sich für die späteren

Unternehmungen abspeichern läßt. Städtenamen bleiben allerdings gleich, die großen Handelszentren des 13. Jahrhunderts sind immer irgendwo zu finden.

Begonnen wird – wie üblich in Handelssimulationen – mit einem ersten Stützpunkt, wenig Geld, aber viel Enthusiasmus. Die weiteren Aktionen sind zunächst ebenfalls vorbestimmt: eine gute Handelsroute aufbauen, Schiffe dazukaufen, Handelsstraßen einrichten, Kontore errichten, Lager bauen und – Geld verdienen.

Macchiavelli - The Prince bietet allerdings noch weitere Möglichkeiten: Man kann Kunstmäzen werden oder sich in die Politik einmischen.

Das Spiel ist grafisch o.k. Einigermaßen übersichtlich ist die Karte, die allerdings beim Scrollen ziemlich ruckelt. Schiffe und Handelskarawanen dürfen einzeln mit der Maus ausgewählt werden und sind den Spielern jeweils durch Flaggen zugeordnet. Jedem Spieler steht eine gewisse Anzahl an Zügen zu, die er automatisch auf seine Einheiten verteilen läßt oder "von Hand" zuweist. Man schickt mit Hilfe der Zugpunkte Schiffe auf die Reise, kauft oder verkauft Güter, füllt oder leert Kontore und Lager. Wer die Weltkarte anschaut, bemerkt viele unbe-

kannte und nicht befahrene Gebiete, die nur darauf warten, von den Spielern erkundet zu werden. Und damit es nicht zu leicht wird, gibt es jede Menge Piraten und Stürme, die den Schiffen zum Verhängnis werden können.

Wer eine gute Handelsroute entdeckt hat, sollte anschließend eine Art Belieferungsautomatik nutzen. Ein Beispiel: Hamburg liefert Fisch, braucht aber Bekleidung. Danzig hat genug Bekleidung, aber wenig Fisch. Man sagt also den Kontoren, sie sollen genug Waren in den jeweiligen Häfen kaufen und auf den Schiffen verstauen. Da sich mehrere Schiffe zu einer Gruppe zusammenfassen lassen, kann man nun so etwas wie eine Schleife aufbauen, in der die Waren ohne eigenes Zutun automatisch geliefert und gut bezahlt werden. Wichtig ist nur, daß man ständig Angebot und Nachfrage in den Städten im Auge behält und auch die Preise beobachtet.

Die Idee ist an sich weder neu, noch besonders originell umgesetzt, trotzdem präsentiert sich Macchiavelli als Handelssimulation gehobener Qualität. Wer ohnehin Spaß an dieser Art von Spielen hat und gerne mal eine neue Variante zu viert ausprobieren möchte, der wird sich mit diesem Programm schnell anfreunden, vor allem, weil es das Mehrpersonenspiel auch per Modem möglich macht.

jb



Ohne gelegentliche Kriege kam man auch im Mittelalter nicht aus

Diese Jungs haben nur eines im Sinn: Beute



Macchiavelli - The Prince

Wertung: ★★★★★

Grafik: ★★

Sound: ★★

Hersteller: Microprose, Preis: 149,90 DM

Kein herausragendes Stück Handelssimulation, aber solides Futter für Genrefreunde. Im Mehrspielermodus spielt es sich fast so schön wie vergleichbare Brettspiele

getestet auf: Gateway 2000 P5/100



Star-Trek-Communicator
als Metal-Pin aus
dem neuen Kino-Film
"Generations".

35,00



Star-Trek-Communicator
als Metal-Pin.
Gehört zum
unbedingten Outfit jedes
Star-Trek-Fans.

39,00

Schlüsselanhänger



mit je 8 Sounds aus
der Serie "Star Trek –
The Next Generation"
(rechts) oder "Star Trek
Original" (links). Jede
Taste verbirgt einen neu-
en Klang. Den Schlüssel-
anhänger gibt es in 2 Ausführungen

mit Sounds aus der Originalserie oder aus
der Serie "Next Generations"
Lieferung inkl. Batterien



Communicator als Schlüssel-
anhänger. Beim Öffnen des Com-
municators ertönt der
Originalton

24,95

Star Trek II – The Wrath of Khan



Die Original-Filmmusik
aus dem zweiten Star-
Trek-Kinofilm

34,95

Star Trek Generation



Original Soundtrack zum
neuesten Kinofilm, der bei
uns ab 09.02.95 zu sehen
ist

34,95

ASMR BAZAR

... wo man die **Z** Angebote findet!
tollen



**The Best of
Star Trek**

34,95



**Deep Space
Nine**

31,95



3-CD-Box

Der Original-
Soundtrack
"Enterprise –
Das nächste
Jahrhundert"

34,95

3-CD-Box

Der Original-
Soundtrack
der alten Star-
Trek-Folgen

34,95



4-CD-Box

Mit den Science-
fiction-Klassikern
"Time Machine",
"Alien Nation", "For-
bidden Planet" etc.

59,95

Star-Trek- Sound-Effects



31,95

69 Sound-Effects aus den Original-
TV-Serien, ideal zum Samplen

"... Spock, bitte melden!" Die
Anrufbeantworter-CD für alle
Star-Trek-Fans. 77
faszinierende Ansagetexte.



29,95

Star-Trek – The Demo Shareware Diskette (3,5")

Demo features:

1. Sprachausgaben
2. Animationen
3. kleines Ballerspiel
4. Infos zu Star Trek
5. Infos zu Voyager
6. Fragen zum Star-Trek-Quiz

Systemvoraussetzung:

1. 386 oder höherer PC
2. VGA-Karte
3. SoundBlaster oder 100%
kompatible
4. Festplatte

30,00

Auslieferung ab Ende April '95

Voll auf die Schwarze

Pool Billard ist was Feines. Vor allem dann, wenn man weiß, wie man die Kugeln in die "Taschen" bekommt, ohne dem Nachbarn das Bier vom Tisch zu schmeißen. Wer das noch nicht schafft, kann jetzt am Computer üben.



Maus und Tastatur gesteuert. Nur mit der Maus kann neben der "Drehfunktion" (Radius-Einstellung) auch der Blickwinkel und der Abstand vom Tisch eingestellt werden. Wird gestoßen, so muß die Taste <S> gedrückt sein, und statt des Winkels wird nun mit der Maus die Stoßstärke bestimmt. In ähnlicher Weise ergeben andere Tastenkombinationen die übrigen Steuerfunktionen.

Alles in allem gibt Virtual Pool ein gutes Bild ab. Besonders hervor-

zuheben sind die ausgefeilten Zweispieleroptionen. Ebenfalls gefallen können Videoszenen auf der CD, die zwei Meister des Billards bei der "Arbeit" zeigen und so manchen Trick verraten.

jb

Der Meister macht's vor, ...

Spielspaß ohne Knallerei

Ich stehe auf Billard-Spiele. Abgesehen davon, daß ich auch in der Wirklichkeit gerne mal den Queue schwingen, bieten für mich auch derartige Simulationen genug vom besonderen Flair des spannenden Kugelversenkens. Virtual Pool steht in der Tradition von persönlichen Hits wie 'Snooker' und 'Pool' von McLean und gefällt mir ebensogut.

... und wir machen's nach!

Ein neues PC-Billard-Spiel bietet Interplay. Das Werk heißt Virtual Pool und erscheint sowohl auf CD-ROM als auch in einer Disk-Version. Gespielt werden diverse Pool-Billard-Varianten - wahlweise in VGA-SVGA-Auflösung.

Virtual Pool versucht an den Erfolg der älteren Programme von Archer McLean anzuknüpfen, der mit seinen Pool- und Snooker-Versionen Standards für das Genre gesetzt hat. In puncto Grafik hat Interplay da schon gewonnen, denn wenigstens in der hohen Auflösung wird die Bewegung der Kugeln weitaus feiner umgesetzt als in den Vorbildern. Auch sind der virtuelle Tisch und seine Umgebung wesentlich exakter dargestellt.

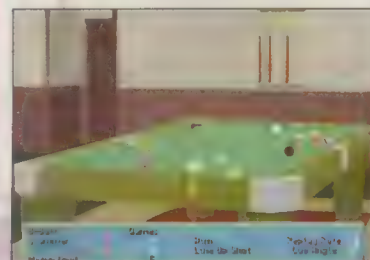
Doch zurück zum Spiel. Das Wort "Virtual" wird von Interplay insoweit ernstgenommen, daß sich der Tisch in einer

barähnlichen Umgebung befindet und sowohl Queue als auch Kugeln voll animierte Objekte sind.

Auch bei den Einstellungen hat man sich vieles einfallen lassen. So kann Virtual Pool entweder allein oder zu zweit gespielt werden. Man stellt sich einem Computergegner, wechselt sich im Spiel ab oder wagt eine Fernpartie per Modem oder Nullmodem-Kabel.

Beim Sound allerdings gibt's ein paar Abstriche. Nichts gegen eine Bar, nichts gegen einen Piano-Player, aber wenn der nur ein Stück drauf hat, dann wird's lästig.

Trotzdem spielt sich Virtual Pool sehr gut. Der Queue wird mittels



Die virtuelle Kneipe ist ziemlich leer

Virtual Pool

Wertung:

Grafik:

Sound:

Hersteller: Interplay,
Preis: 119,95 DM

Pool Billard vom Feinsten. Fast so schön die echte Partie in der Eckkneipe
geleitet auf: Gateway 2000 P5/100



Whale's Voyage

Wir schreiben das 24. Jahrhundert, und die angehenden Space-Yuppies kaufen ein heruntergekommenes Raumschiff, die Whale. Das Sonnensystem, in dem die Abenteuer stattfinden, besteht aus 6 Planeten, und Ihr müßt die Rätsel in den Städten der Planeten lösen, bevor Ihr am Ziel seid.

CD-ROM

34,95

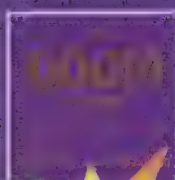


Syndicate

In den dunklen und verwinkelten Städten von morgen kämpfen Syndikate um die weltweite Vorherrschaft. Aber in Zukunft gibt es keine Hinterzimmergeschäfte mehr, keine gemeinsamen Machtübernahmen, keine Politik. Nur die furchtbare Gerechtigkeit einer Maschine, die mit einer Schußwaffe ausgerüstet ist und kein Erbarmen kennt.

PC 3.5

39,95



Doom Extensions II

900 neue Levels
neue Sounds
neue Grafiken
ultimate Cheat-Infos

59,00

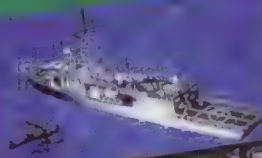


... wo man die tollen Angebote findet!

HIGHLIGHT DES MONATS

Desert Strike !!

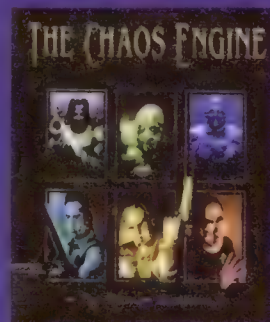
Per Kampfhubschrauber den Diktator stürzen!



Isometrisches Ballerstrategiespiel mit Kult-Status
CD-ROM

39,95

Der Knüller!



The Chaos Engine

Irgendwann im letzten Jahrhundert machte ein Erfinder ein Experiment mit der Zeit, dem Weltraum und frühen Computern und kreierte eine Maschine: The Chaos Engine. Sie wurde unglaublich mächtig und sogar verrückt: Menschen verwandeln sich in gepanzerte, tödliche Maschinen.

PC 3.5

39,95



Mad News

Die etwas andere Simulation! Montieren Sie aus einer Fülle von haarsträubenden Nachrichten, Bildern und Anzeigen Ihre eigene Zeitung: Tyrannische Ehefrauen, unfähige Redakteure, verwackelte Fotografen und vieles mehr machen dies fast unmöglich.

PC 3.5

44,95



Hired Guns

In einer Welt voll grausamer Mutanten und Terror an allen Ecken führen Sie ein Team von vier der gerissensten Söldner des Sternensystems Lacaille auf einen Sondereinsatz. Das einzigartige 4-Spieler Kontrollsystem mit dem ein bis vier Mitspieler auf demselben Computer antreten können.

PC 3.5

39,95

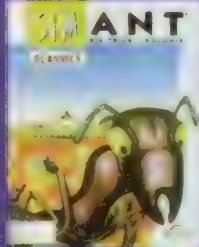


Mega Race

Findet in fünf Zonen statt, von denen jede ihre eigene mörderische Rennstrecke und Killerspeedgames hat. Du startest in New San, aber keine Angst, es gibt viele Überraschungen auf jeder neuen Rennstrecke.

CD-ROM

39,95

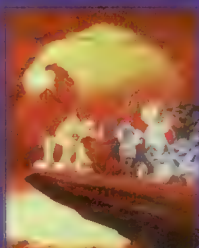


Sim Ant

Vermittelt mit wissenschaftlichen Fakten einen Einblick in die Lebensweise und Aufgabenbereiche der Ameisen: z.B. Kampf für Königin und Kolonie, Häuserbesetzung, u.v.m. Besetze das Haus, und vertreibe die widerlichen Menschen.

PC 3.5

44,95



Der König der Löwen

Tief im Herzen Afrikas spielt die Geschichte des Löwenjungen Simba, dem König der Löwen. In einem Jump'n'Run-Spiel der Extraklasse muß Simba in atemberaubenden 3D-Grafiken eine Vielfalt von Bonuslevels überstehen.

PC 3.5

79,95

... Shareware-Spiele auf CD-ROM



Vol. 1



Vol. 2

VISION SHAREWARE SPIELE

- je über 100 topaktuelle Shareware-Spiele für DOS & Windows
- auch unter OS/2 Warp lauffähig
- neueste Versionen von Viren-Scan-Programmen
- Animation, Kartenspiele, Strategiespiele



VISION SHAREWARE "TETRIS"

- mehr als 60 ausgesuchte Tetris-Varianten
- Tetris in der Urform, Tetris als Poker-Variante oder als Logical

je 9,95

90% der Spiele laufen direkt von der CD.

NEU

Am Boden zerstört

Kein normales Rennen, sondern ein Kampf auf Leben und Tod: SLIPSTREAM 5000 ist wie "Running Man" für Flugasse. Und als Belohnung winkt das große Geld.

Irgendwann in ferner Zukunft: Die Formel 1 ist tot, es lebe Slipstream 5000, der Rennsport der neuen Generation. In der Luft werden nun die Kämpfe ausgetragen, werden Gegner gerammt und beschossen. Und natürlich werden sie auch durch waghalsige Manöver überholt.

Viel Platz ist aber nicht, um die neun Konkurrenten zu überholen, denn die Strecken sind eng gesteckt, der Luftraum ist also begrenzt. Meistens geht es durch enge Schluchten, und wenn schon mal der freie Himmel zur Verfügung steht, engen Energiekorridore den Weg wieder ein. Oder aber es geht durch künstlich geschaffene Höhlengänge, die wie gigantische Schikanen das ganze Geschick des Piloten verlangen.

Als Anfänger in diesem Geschäft hat man allerdings kaum eine Chance, die Gegner mit überlegener Waffen-High-Tech vom Himmel zu holen. Zu schwach ist die Standardbordkanone, und die technische Ausrüstung des Fluggeräts ist allenfalls Durchschnitt. Einzig die Wahl des Spielcharakters läßt etwas Spielraum: Da gibt es die wilden Punkschwester, die den Gegner mit ihrem Sex-Appeal im

Funkverkehr verwirren. Und natürlich ist da der britische Gentleman, der von Fair play redet, aber mit den Suchraketen den Weg frei macht. Nur die Deutschen haben mal wieder einen bösen Buben am Start: Horst heißt er und fliegt eine Art schwarzes Batmobil der Lufthansa. Außerdem rammt er seine Gegner und beleidigt sie, wenn er ihnen am Heck klebt.

Auf den Spielverlauf haben die Charaktereigenschaften der Flieger aber zum Glück keinen Einfluß. Da ist es schon wichtiger, mit dosiertem Risiko Streckenabkürzungen zu wählen, die zwar meist sehr schwierig zu fliegen sind, aber eine Menge an Bonusgegenständen bereithalten. So wird der Turbo wieder aufgefrischt, oder neue Raketen werden an Bord genommen.

Wollte man diese Gegenstände in den gut ausgerüsteten Shops kaufen, braucht es schon eine Menge Preisgeld. Zu Anfang stehen gerade mal 750 \$ zur Verfügung, und schon ein erstklassiger Motor kostet gut 2200 \$ - ganz zu schweigen von den Waffensystemen. Es ist deshalb ratsam, sich zunächst mit den zehn Rennstrecken im "Single-Race-Mode" anzufreunden, um später nicht am Berg zu zerschellen. Dabei stellt jede Strecke ganz unterschiedliche Anforderungen.

So verfügt der Arizona-Kurs über weitläufige, schnell zu durchfliegende Schluchten, in Ägypten wiederum geht es ausschließlich durch zackige, enge Pyramidengänge.

Und in Norwegen gleichen die engen Fjorde einer Ansammlung von Schikanen.

Im Schnitt sind die Rennkurse schon sehr anspruchsvoll gesteckt, lediglich der Arizona-Kurs bekommt das Prädikat "anfängertauglich". Bei den anderen Rennen muß hingegen der Joystick schon präzise sein, denn die Umsetzung der Lenkbewegung ist es kaum. Für ein Spiel mit derartig haarigen Flugmanövern ist die Steuerung einfach zu träge und macht Luftkämpfe zu Eiertänzen mit einem Spieler als Joystickdompteur. Kaum zu glauben, daß das alles bei 600 km/h stattfinden soll: Selbst mit heruntergeschalteten Detailstufen schleppen sich die Bergkanten recht träge vorbei.

Lob gibt's nur für die Zweispieleroption: entweder im Split-Screen auf einem Rechner oder im Netz oder Modem gegen mehrere Konkurrenten. Das erhöht den Reiz beträchtlich, macht aber nicht der Trägheitssteuerung den Garaus. Slipstream kommt deshalb über gute Ansätze nicht hinaus - empfehlenswert nur für Enthusiasten mit dem ganz feinen Händchen.

msu



Lecker: Die Wahl der Waffen erleichtert Siege erheblich

Polygones Opfer: Ein Gegner kommt im Amazonas-Kurs ins Visier



Haarscharf: Der Eingang zur Höhlenwelt will genau angesteuert sein



Slipstream 5000

Wertung: ★★★★★

Grafik: ★★★★★ **Sound:** ★★★★★

Hersteller: Gremlin Interactive,
Preis: 119,95 DM

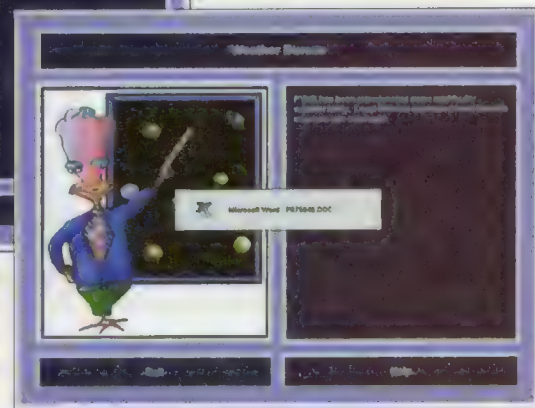
Die unpräzise Steuerung macht aus Flugkünstlern oft Crashpiloten. Da wackelt sogar der eine Wertungsstern

getestet auf: Gateway 2000 PS/100

Vom Tellerwäscher zum Millionär geht man längst ausgetretene Pfade, die dessen ungeachtet oft in die Irre führen. Aussichtsreicher könnte es also sein, mit einem Bauchladen voller Gummibärchen und Babywindeln den intergalaktischen Handelsmarkt zu erobern.



Sollten vor dem Abflug zum Pflichtprogramm gehören: "Tagesschau" und "Wetterkarte"



Es muß nicht immer die Enterprise sein, mit deren Hilfe Computerspieler den Weltraum bereisen. Im Zweifelsfall tut's auch ein viel abgefahreneres Phantasiegefährt. Und die Firma Spectrum Holobyte bietet in diesen Tagen gleich beides. *A Final Unity* (Seite 64) wendet sich an die anspruchsvolle Gemeinde der Star-Trek-Fans, während **Gazillionaire** wohl den kleinen Spielhunger zwischendurch befriedigen soll.

Auf den ersten Blick sieht das ganze ziemlich zweifelhaft aus. Ein Windows-Spiel, programmiert mit Hilfe von Visual Basic, die Umsetzung der wahrlich uralten Idee vom Warenkauf auf dem einen Pla-

Ich wollt' ich wär Gazillionär

Das gut aufgeräumte Steuerpult des zukünftigen Kosmo-Magnaten



neten und dem Verkauf auf einem anderen: Fast ist man geneigt, das Spiel gleich wieder zur Seite zu legen. Probiert man's aber aus, dann beweist sich einmal mehr, daß bewährte Muster auch in der xten Version ganz schön unterhaltsam sein können.

Im Prinzip funktioniert **Gazillionaire** genau wie seine zahllosen Vorgänger. Spieler versuchen, in der Rolle intergalaktischer Kauffahrer vor einer Reihe von Mitspielern (bzw. computersimulierten Wettbewerbern) eine bestimmte Summe Geldes aufzuhäufen. Verschiedene Planeten, die angesteuert werden dürfen, haben unterschiedliche Waren im Überfluß, an anderen Gütern herrscht steter Mangel. Es gilt, den entsprechenden Bedarf zu decken, indem man am einen Ende billig kauft und am anderen teuer verkauft. Den wohlgeplanten Erfolg behindern allerdings Zufallsereignisse wie Piratenüberfälle, Strahlungswolken oder Computerfehler bei der Zielberechnung.

Was das Spiel trotzdem hinreichend interessant macht, ist die

sorgfältige Ausführung, die gerade unter Windows und mit dem Werkzeug Visual Basic nicht selbstverständlich ist. Kräftig aufgepeppt hat man den an sich trockenen Spielablauf mit wohlgeählter Grafik, ebensolchen Sounds, kleinen Animationen und einer gesunden Prise Humor, die leider nur im englischen Original zu genießen ist.

Auf Dauer bleibt zwar schließlich doch nur eine ziemlich ermüdende Klickorgie, aber ein ansprechender Pausenfüller unter Windows ist's allemal – und als solcher eine echte Alternative für diejenigen, die *Minesweeper* und *Solitär* längst nicht mehr sehen wollen.

sma

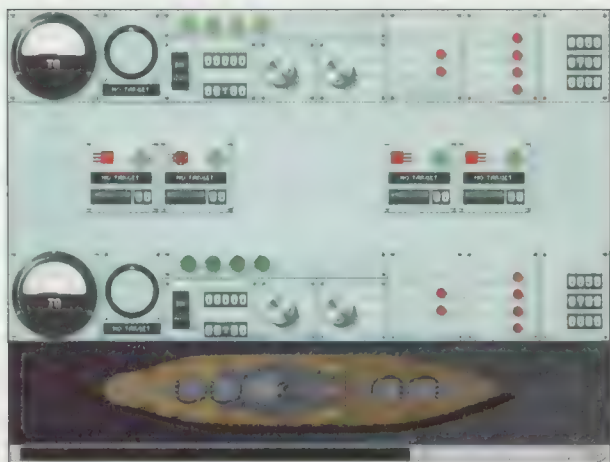
Handelsherr für tausend Klicks

Schon zu Beginn des PC-Zeitalters, als es "echte" Computerspiele eigentlich noch gar nicht gab, waren Simulationen wie **Gazillionaire** Legion. Notfalls genühten ein paar Programmzeilen für den mit dem Betriebssystem gelieferten BASIC-Interpreter, und fertig war die gleiche Handelssimulation, wie sie auch im neuen Game von Spectrum Holobyte steckt.

Immer wieder und immer aufwendiger kommen Neuschöpfungen aller Art auf den Markt – darunter Hits wie *Elite* oder *Der Patrizier*. **Gazillionaire** ist im Vergleich mit so aufwendigen Produktionen ein bescheidener Vertreter des Genres, aber sorgfältig ausgeführt und kurzweilig genug als Pausenfüller unter Windows. Wem für diesen Zweck das Geld nicht zu schade ist, dem kann **Gazillionaire** guten Gewissens empfohlen werden.

Stefan





Die Geschützleitstelle eines Schlachtschiffs

Stahl in Flammen

Fortsetzungen – bei Adventures gang und gäbe – sind auf dem Strategiesektor eher die Ausnahme. Eine dieser Ausnahmen ist die Seekriegsreihe GREAT NAVAL BATTLES von SSI. Für den dritten Teil der Saga versprechen die Hersteller eine Menge Neues.

Die Bedienelemente in einem Geschützturm



Der Hauptscreen: Von hier wird die Flotte gesteuert

Harte Nuß

Das ist ja wieder mal typisch amerikanisch! Wenn Perfektionisten am Werk sind, geht es zu Lasten der Spielbarkeit. Mir persönlich war der erste Teil der "Great Naval Battles" am liebsten: viel Strategie und eine Menge Gameplay. Für den dritten Teil braucht man schon fast eine Ausbildung als Admiral. Die Steuerung ist extrem komplex und bietet die wohl realistischste Darstellung des Pazifikkriegs im Spiel. Trotzdem sollten Anfänger mit wenig Geduld die Finger von diesem Spiel lassen. Eine Einarbeitungszeit von mehreren Tagen ist für eine erste richtige Seeschlacht ohne Autopiloten Pflichtprogramm.

Marcus

Die neueste Episode von Great Naval Battles spielt – wie schon der zweite Teil – im Pazifik. Die Amerikaner haben die Schlappe von Pearl Har-

bour gerade weggesteckt und machen sich jetzt daran, den Japanern einiges zurückzuzahlen. Dem Spieler, in der Rolle des Kommandeurs einer Flotte, stehen die modernsten Schiffe der Zeit zur

Verfügung – darunter auch Flugzeugträger.

Wichtigste Komponenten im Spiel sind die strategischen Überlegungen im Seegefecht sowie die actionorientierte Steuerung der einzelnen Stationen auf den Schiffen selbst: Geschütztürme, Torpedos, Navigation, Reparaturtrupp und Flugleitung. Jederzeit kann man per Hotkey von einem Schiff zum anderen springen und dort die ansonsten automatisierte Steuerung übernehmen.

SSI hat versucht, die damaligen Geschehnisse noch näher und realistischer im Spiel umzusetzen. Das fordert gerade Einsteigern, die die ersten beiden Teile ausgelassen haben, eine Menge Einarbeitungszeit ab. Und das Handbuch ist keine große Hilfe, weil es nur auf die notwendigsten Befehle eingeht. Wichtige Fachbegriffe werden nur zu geringen Teilen erklärt, und auch nach der Lektüre bleiben viele Fragen offen, die durch mühsames Ausprobieren geklärt werden müssen. Äußerst schwierig gestaltet sich zum Beispiel die Flugleitung bei den Flugzeugträgern. Verwirrende Menüs bringen

Einsteiger leicht ins Rotieren. Flugzeuge müssen betankt und bewaffnet werden. Außerdem brauchen die Piloten klare Anweisungen zu den Flugrouten.

Sozusagen im Gegenzug bietet Great Naval Battles III eine Menge Hintergrund zu den damaligen Verhältnissen. Die Außenperspektiven bieten Atmosphäre satt, und lediglich die Hitze des glühenden Metalls wird nicht simuliert.

Wirklich neu ist Great Naval Battles III nicht. Zwar sind einige Sachen dazugekommen, aber die Engine wurde nahezu komplett aus dem zweiten Teil übernommen. Wichtigste Neuerungen sind drei Editoren – ein Szenario-Editor (muß von DOS extra gestartet werden), ein Zufallsgenerator für Szenarien sowie ein "Customizer", mit dem persönliche Vorlieben im Spiel eingestellt werden können. Außerdem wurde der zeitliche Rahmen erweitert: Spielte der zweite Teil noch in den Jahren 1942 und 1943, ist jetzt die Seeschlacht im Pazifik zwischen 1941 und 1944 das Umfeld der Auseinandersetzungen.

cus

Great Naval Battles III

Wertung:



Grafik:



Sound:



Hersteller: SSI/Mindscape,
Preis: 79,90 DM

Die äußerst komplexe Simulation des Seekriegs im Pazifik ist enorm realistisch, aber aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrads nichts für Genreneulinge

getestet auf: Gateway 2000 P51/100

Eine gute Kampfflug-simulation hat Video-sequenzen, einen Netzwerkmodus und die Worte "Wing" oder "Fighter" im Titel. Diese Voraussetzungen erfüllt FIGHTER WING samt und sonders, und trotzdem enttäuscht es auf der ganzen Linie.



Die plätzen so schön

fen das leider nicht und legen prompt eine Bauchlandung hin. **Fighter Wing** kommt zwar sehr wohl mit ein paar neuen Ideen daher, aber ob die gelungen sind, darüber muß man streiten.

Easy Flyin'

Was bewegt sich im Schleichtempo zu Super-Mario-Musik durch die Luft und macht Bmm-Bmm? Man glaubt es kaum, es handelt sich um eine F-14. Hat man sich erst mal durch die zahlreichen Hi-Res-Menüs von **Fighter Wing** gehandelt, eine Mission ausgesucht und das Flugzeug bewaffnet, wartet schon die erste Überraschung. Starts und Landungen gibt's nämlich nicht, weil man sie als viel zu kompliziert identifiziert und im Sinne der besseren Bedienbarkeit einfach weggelassen hat.

Ein seltsames Argument: Andere bieten einfach automatische Starts und Landungen als Option und berauben das Spiel nicht um etwas, was für Fans ein wichtiger Bestandteil des Gameplays ist. Bei Action-Games wie *Terminal Velocity* mag so etwas ja okay sein, aber bei einem Vollpreis-Flugi mit Realitätsanspruch erwarten ambitionierte PC-Piloten etwas mehr Entscheidungsfreiraum.

Schlechte Aussichten

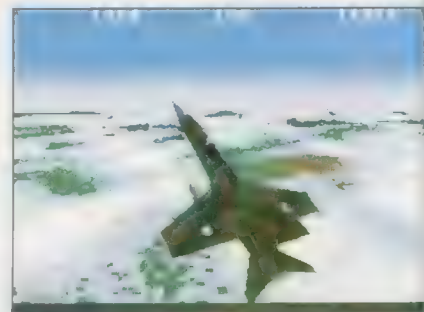
Was der Pilot in der Luft zu sehen bekommt ist gut für ein weiteres kurzes Erschrecken. Auf einem 486/66 kriecht eine Pixellandschaft mit 320x200 Punkten und in 256 Olivtönen über den Bildschirm. Dazu quäckt ein Sound aus den Boxen, der allenfalls im Jump'n'Run-Genre erträglich wäre. Gnädigerweise überläßt er die Motorengeräusche, die sich anhören, als ob sie einen Wackelkontakt im Speakerkabel emulieren.

Schlechte Aussichten aus dem Cockpit

Ehrlich: Das sieht nicht aus und ist viel zu langsam. Auch das hellgrüne HUD ist kaum zu erkennen. Ein kurzer Probedruck auf den Feuer-Button läßt die Speaker knarzen, von Geschößbahnen sieht man allerdings nichts.

Anschließend wird der Feindkontakt gesucht. Das dauert! Kurz vor dem Einschlafen verursacht eine plötzlich in das Gedudel der Hintergrundmusik platzende Funkstimme einen Beinahe-Herzstillstand, und die Gegner sind da. Was folgt, kann allerdings nur mit Mühe als Luftkampf bezeichnet werden. Die Maschinen der Gegenseite brettern mit einer solchen Geschwindigkeit am Spieler vorbei, daß der – noch völlig benebelt vom Schleichflug – nicht die Spur einer Chance auf einen Abschluß hat.

Auch ein paar wenige Highlights können das Spiel nicht rausreißen. Zum Beispiel gibt's einen 16-Spieler-Netzwerkmodus. Außerdem muß



Über den Wolken ...

die Video-Footage aus der preisgekrönten, amerikanischen Fernsehserie "Fire Power" genannt werden, die gut gemeint aber leider auch nicht gelungen ist.

tom

Flugsimulatoren haben eine Sonderstellung unter den Spielen. Ihnen haftet etwas Erhabenes an, denn sie fordern im allgemeinen immer die ganze Rechnerleistung und verlangen auch dem Piloten einiges ab. Seit Jahren wetteifert eine kleine Gruppe von Firmen darum, den jeweils realistischsten und technisch perfektsten Flugi als Highlight in der Produktpalette zu haben. Ein guter Flugi ist nämlich ein Prestigeobjekt, und schon unter den frühen PC-Spielen galt Microsofts Flugsimulator unter Experten als der einzig wahre Benchmarktest für Rechnerleistung und Kompatibilität.

Noch fliegen sie sicher

Newcomer im Genre haben es schwer, es sei denn, sie böten wirklich etwas völlig Neues. Merit Software, die sich erstmals am Flugsimulationsgeschäft versuchen, schaf-

Sieht schon besser aus: F14 in Seitenansicht



Fighter Wing

Wertung:

Grafik:

Sound:

Hersteller: Merit Software,
Preis: ca. 120 DM

Gut gemeinte, aber miserabel umgesetzte Flugsimulation

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

ZORRO von Capstone ist der traurige Beweis dafür, daß ein großer Name im Titel noch lange kein großes Spiel ausmacht. Dabei könnte "Mantel und Degen" doch so schön sein ...

Bereits in den 30er Jahren eroberte Zorro in einer der damals sehr beliebten Serien die Vorprogramme der Kinos. Ein paar abendfüllende Spielfilme und eine Parodie ("Zorro mit der heißen Klinge") folgten in den Jahrzehnten darauf. Doch es dauerte über 60 Jahre, bis sich Capstone des Helden besann und die Geschichte auf CD-ROM verewigte.

Als Appetithäppchen präsentiert man dem Spieler einige Full-Motion-Videoszenen, in denen die Vor-



Die Full-Motion-Sequenzen sind noch das Beste im Spiel

Tod einer Legende

Wer kennt sie nicht, diejenigen Geschichten, in denen sich ein mutiger Held eine Maske aufsetzt und dann die wunderbarsten Taten vollbringt? Nein, die Rede ist nicht vom Promi-Raten bei "Was bin ich", sondern von Zorro, dem "Schwarzen Rächer", der mit Schwert und Peitsche manchem Bösewicht den Gar aus gemacht hat

geschichte erzählt wird; auch ein paar Tips für das folgende Spiel werden gegeben. Zorros Aufgabe soll es sein, die Plünderung einer Goldmine durch einen Oberschurken zu verhindern. Und in der Mine beginnt auch das eigentliche Spiel.

Als erstes fragt man sich, ob denn dafür tatsächlich eine CD-ROM notwendig gewesen wäre. Zorro entpuppt sich nämlich als eine ziemlich einfach gestrickte Mischung aus Jump'n'-Run- und Strategieelementen: ein bißchen Schwertfechten hier, Gold und Energie aufnehmen da. Und vor allem gibt es sehr viele Klettertouren, die schnell klar machen, warum die Hersteller von Capstone dem Spieler netterweise unendlich viele Leben einräumen: Bis man überhaupt einen Plan hat, wo es lang geht, und bis man das erste von zehn Levels auch nur halbwegs bearbeiten konnte, gibt man mindestens 30mal den Löffel ab.

Spiel und Ärgernisse sind damit aber längst nicht zu Ende. Das ganze wird von einer Schlaf-Dichmal-richtig-aus-Musik untermalt, garniert mit abgehackten Schreien



Man ruft nur Zorro, Zorro, gleich wird er faaallen ...



Huch, der Boden bewegt sich ja ...

beim freien Fall und Stöhnlauten des Helden (inklusive Energieabzug), wenn er richtig fest auf den Allerwertesten fällt. Und geschlafen haben wohl auch diejenigen, denen die Farben bei der Levelgestaltung, die flackern den Fackeln, das Outfit des Mini-Pixel-Helden sowie alle anderen Elemente der Grafik aus dem Mal-Cursor geflossen sind. Jedenfalls tun Grafik und ebenfalls mißlungene Animation ein übriges, um diese Umsetzung der Abenteuer des Zorro als gnadenlos gescheitert anzusehen.

kate

Falling Down

Ich mag Jump'n'Runs und ich mag Adventures – sehr sogar! Was man im Falle von Zorro aber als Action-Adventure bezeichnet, ist so interessant und aufregend wie das Liebesleben der Regenwürmer. Wirklich aufregen kann ich mich nur über den Schwierigkeitsgrad, den Capstone von vornherein ansetzt. Man macht zwei, drei Schritte, schon fällt man ein paar Ebenen tief, stirbt und fängt noch mal von vorne an. Auch Sprünge enden allzu oft im freien Fall. Dafür sind die "Gegner" um so harmloser, was die Motivation aber auch nicht erhöhen kann. Für mich jedenfalls war jeder Spielspaß schon nach zwei Dutzend vergeblichen Versuchen, so richtig vom Start wegzukommen, vollständig hin. Traurig, aber wahr.

Klaus

Zorro

Wertung:

Grafik:

Sound:

Hersteller: Capstone,
Preis: 89,95 DM

Der Held unzähliger B-Filme muß sich hier durch ein noch schlechteres Spiel quälen
getestet auf: Gateway 2000 P5/100

DIE DRACHENSCHMIEDE

Hallo Live-Rollenspieler und Fantasy-Freaks
Wir bieten ein umfangreiches Sortiment an Live-Rollenspielzubehör – Waffen, Masken, Schmink-Zubehör, Kostüme, Lederartikel, Kampfschwerter, Katanas, Dolche und Messer, Helme und Schilde für den Schaukampf mit Garantie, Rüstungen auf Maß, Kettenhemden im Bausatz, Armbrüste, Langbögen nach alten Vorlagen, Piraten-, Schnür- und Rüschenhemden, Fantasy-, Heavy-Metal und historischen Schmuck, Bücher zu den Themen Mittelalter und Fantasy, Honigwein und Trinkhörner, StarTrek-Artikel



Ladenadressen:
10967 Berlin, Schönleinstr. 29,
030/6949136
44894 Bochum-Werne, Boltestr. 53,
0234/23257
91541 Rothenburg-Tauber,
Galgenasse 40, 09361/6716

Versand:
Die Drachenschmiede
97993 Gredingen
Tel. 07939/353, Fax 1318
* Hauptkatalog DM 20,- bei Vor-
kasse oder DM 26,- per
Nachnahme

20000

HARTWICH'S VERSAND

PHILIPS

CD-i-Player

CDi 450/00 **779,90 DM**

**CD-ROM / CD-i Software
Erotik ab 30,- DM**

Programme für
PC - AMIGA - C 64

Fordern Sie unsere Info an!

Hartwich, Kuno, Versand
Postfach 13 13
25313 Elmshorn

Tel./Fax: 0 41 21/6 36 69

SLIMSOFT

Inh. A. Neumann Finkenstr. 14 a Der CD-ROM Versandhandel im Nordwesten 26180 Rastede

Big Red Adventure	DV	DM 69,90
Biing!	DV	DM 74,90
Bioforge	DV	DM 99,90
Bureau 13	DV	DM 69,90
Cyberia	DA	DM 84,90
Dark Forces	DV	DM 99,90
Die total verrückte Rallye	DV	DM 74,90
- - - Incl. Contr. Pad	DV	DM 89,90
Dragon Lore	DV	DM 54,90
Elite 3	DV	DM 89,90
Fifa Soccer	DV	DM 49,90
Fußball Total	DV	DM 84,90
Frontlines	DV	DM 69,90
Inordinate Desire	DV	DM 84,90
Magig Carpet	DV	DM 79,90
- - - Datadisk	DV	DM 39,90
Menzoberranzan	DA	DM 69,90
NBA Live '95	DA	DM 94,90
Sim City 2000 (Win)	DV	DM 89,90
Super Streetfighter 2 Turbo	DV	DM 69,90
System Shock	DV	DM 84,90
Tank Commander	DV	DM 89,90
X-Com: Terr. f. t. Deep	DV	DM 89,90

Vorkasse: 7,50 DM - Nachnahme: 10,50 DM + 3,- ZK
Selbstabholung nach telefonischer Absprache möglich.

SOFTWARE

CD-ROM:

Sim Tower	95,00 DM
Flights Unlimited	105,00 DM
Flight of t. Amazon Queen	90,00 DM
Lost Eden	90,00 DM
Jungle Strike	69,00 DM
NBA Live '95	94,00 DM
X-Com U.F.O. 2	94,00 DM

Sind SIE nun bereit für ein größeres **ANGEBOT**
Dann müssen SIE nur noch unsere
KOSTENLOSE Preisliste anfordern.

K+H Soft & Hardware GbR
S. Kempchen, J. Höpfner
Hohentorstr. 54
28199 BREMEN

Tel. 0421/508409 & 0421/507807, Fax 0421/507807

30000

SideStep

Karsten Schaper
Computerfachhandel
Fliederstr. 21
33175 Bad Lippspringe

Aktuelle Highlights

VLB Enh. IDE Controller	39,- DM
540 MB Quantum, AT	289,- DM
Mitsumi FX 400	299,- DM
486DX4/100 PCI AMD	499,- DM
PS/2 Modul, 8 MB	499,- DM
15" Monitor MAG 15 F	599,- DM
ELSA Winner Trio, 2 MB	379,- DM

Wir liefern auch andere Spiele zu Spitzenpreisen!
Also... fordern einfach unser Komplettpreisliste
unverbindlich und völlig kostenlos an...

Telefon & FAX: 05252 / 54196

SOFTWARE + ZUBEHÖR

Atari ST MAC
PC C-64/128
SEGA CD-ROM
AMIGA CD 32
NINTENDO uvm. ...

Fordern Sie kostenlos und unverbindlich
unsere GRATIS-INFOS an.
Bitte unbedingt Ihr System angeben!

DATA HOUSE

Inh. Kai-Uwe Dittrich
Harleshäuser Straße 67 34130 Kassel
Versand: Mo. - Fr. 9 - 19 Uhr, Sa. 9 - 13 Uhr
Ladenlokal: Mo. - Fr. 15 - 18 Uhr, Sa. 9 - 13 Uhr
Telefon: 0561 - 68012 Fax: 68405

40000

NEWS SOFTWARE

**Großhandel
für Computerspiele
& CDROM**

Bitte nur Händleranfragen!

News Software GmbH
Birkenstr. 42 - 40233 Düsseldorf
Tel.: 0211/676201 Fax: 0211/671544

90000

Magic - Computerspiele

Breitenfeldstr. 46 - 91126 Schwabach

Tel: 0911/6320241

Fax: 0911/6327895

3,5 CD	3,5 CD
Menzoberranzan 75,- 75,-	Panzer General 75,- 75,-
Dark Forces - 85,-	Discworld 67,- 77,-
DungenMaster2 89,- 89,-	Cyberia DV! - 75,-
Klik&Play 82,- 82,-	Flight Unlimited - 79,-
Descent 79,- 79,-	Bio Forge - 85,-
NBA Live - 85,-	Noctropolis - 88,-
Master of Magic 85,- 85,-	Biing 69,- -
Wing Com.Arm. 25,- -	Psycho Pinball - 65,-
Pyrotechnica 45,- 49,-	Kings Quest 7 - 82,-
Magig Carpet - 87,-	Little Big Adven. - 88,-

Preisliste kostenlos

bitte gleich anfordern!!!

Versandkosten DM 8,50 incl. Nachnahme und Zahl-
karte. Erstlieferung per NN, alle weiteren auf Rech-
nung! Ab Bestellwert DM 250,- versandkostenfrei.

Sammelkartenspiele (Magic, Jyhad,
DarkForce, Illuminati, Wyvern,
Doomtrooper etc.); Miniaturen
(Ral Parta etc.); Star Trek, Star
Wars Modelle etc.; Das Schwarze
Auge; Strategiespiele, Fantasy,
Science Fiction, Videos, Romane,
Rollenspiele; Eigenes Spielzimmer;
PC Hard- und Software;
Computerspiele; Vieles mehr.....

WIZARD'S BAY

INH: OLIVERSCHSTAG
OBERE KÖNIGSTR 31, 96052 BAMBERG
TEL. 0931-27695 FAX 27908

BEI FRAGEN ...

... BERÄT SIE UNSERE ANZEIGENABTEILUNG GERN.
SIE ERREICHEN UNS UNTER FOLGENDEN NUMMERN:

ULRICH LAUTERBACH (LTG.) (0 56 51) 97 96-25
GERLINDE RACHOW (0 56 51) 97 96-14
DIETER SCHÄFER (0 56 51) 97 96-15
TORSTEN BONIN (0 56 51) 97 96-12

PER FAX ERREICHEN
SIE UNS UNTER (0 56 51) 97 96-44

Österreich

POSTSPIELE!

Schon gehört - POSTSPIELE? In unseren Spielen machen bis zu 200 Spieler mit.

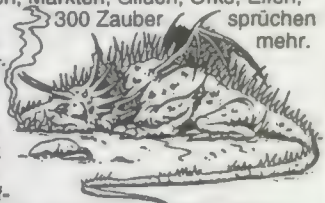
Fantasy - SF - History - Wirtschaft

Für jeden etwas: WORLD CONQUEST, EPIC, IRON & STEAM, TEKNOCIDE oder LEGENDS - der Fantasy-Hammer! In unseren Spielen geht die Post ab.

Als Beispiel: in LEGENDS wird eine ganze Welt simuliert, mit Städten, Ruinen, Religionen, Märkten, Gilden, Orks, Elfen, Zwergen, und vieles mehr.

Also unverbindlich
Gratisinfo mit Gratis-Regelwerk anfordern.

SSV Klapp-Bachler OEG, PF 1205c, A-8021 GRAZ,
☎ A-0316/919327, Fax A-0316/910318



BIETE HARDWARE

Verkaufe A500 Plus, Monitor 1084S, Speichererw., Zweitlaufw., Drucker DL 900, Maus, Joystick, 30 Orig.-Spiele, Preis DM 1.000,-. Tel.: 039262/60388 ab 16 Uhr

BIETE SOFTWARE

Biete aktuelle Software für den Amiga & PC!! **Verkaufe Kopierstationen** für SNES!! Tel. 0 57 31/9 65 96, Tel. 0 57 31/4 94 51

REBEL ASSAULT, S. SHOCK, WC ARMA-DA, D.o.t. Tentacle, ERBEN DER ERDE, LBA, Simon t. Sorcerer, Soul C. Preise VB. Alexander Heinrich, Tel.: 0 64 45/12 33

Verk. Spielesoftware: Tie Fighter + Mission, Synd. + Mission, TFX, Term. Ramp., Sim City 2000, Comanche + Mission 1 + 2, Battle Isle 2, Outpost-CD uvm., Tel.: 0 29 51/59 81 - ab 14 Uhr!

Borland C++ 4.0 und Delphi für nur 500,- Tel.: 02 08/80 33 17

Biete aktuelle Software für den Amiga & PC!! **Verkaufe Kopierstationen** für SNES!! Tel.: 0 57 31/9 65 96, Tel. 0 57 31/4 94 51

SUCHE SOFTWARE

Suche PC-Spiele z. B. Campaign 2, Acer of the Deep, S.C. 2000, Caesar Hannibal, Burning Steel 1+2, Colonization, F. of Glory: Heiko Nordmann, Flensburger Str. 19, 25348 Glückstadt

VERSCHIEDENES

Top Nebenverdienst. Infos bei Helmrich Wolfgang, Gabolshausen 73, 97631 Bad Königshofen (frank. Rückumschlag). Für PC-Anwender, 100% legal

Nebenverdienst mit PC. Kein Kettenbrief (Silbergrube etc.) Demo-Disk und Unterlagen gegen 10,- DM von R. Hagmeier, Gussmannstr. 10, 73252 Lenningen

Superverdienst von Zuhause aus, Arbeits-einsatz 4-6 h/Woche, Verdienst DM

1-2.000,-/Monat. Info gegen DM 5,- (Schein) bei OBV-PV, Postfach 40, 1165 Wien/ÖSTERREICH

Wollten Sie schon immer viel Geld von zu Hause aus verdienen? Habe 3 super Nebenjobangebote. Mit oder ohne einen PC. Info gegen 5 DM bei Hans Klassen, Blumenstr. 3, 65366 Geisenheim

TOP-NEBENVERDIENST MIT DEM PC! 100% legal + gewinnversprechend. Infos gegen 1 DM in Bfm. bei Frank Stolle, Weilinghofer Str. 164, 44263 Dortmund

Suche dringend Arbeit f. meine drei 486er. Div. Softw. u. Drucker, Erf. in Management, Buchhaltung, Kundenbetr. usw., Heinz Mürb, Hubenstr. 26, 68305 Mannheim, Tel./Fax 06 21/7 48 04 17

TOP-NEBENVERDIENST MIT DEM PC! 100% legal + gewinnversprechend. Infos gegen 1 DM in Bfm. bei Frank Stolle, Weilinghofer Str. 164, 44263 Dortmund

Biete Infos über Briefspiele! Umsonst! Andrea Viehl, Hardtweg 16, 35447 Reiskirchen, Fax: 0 64 01/2 15 17

TOP-NEBENVERDIENST MIT DEM PC! 100% legal + gewinnversprechend. Infos gegen 1 DM in Bfm. bei Frank Stolle, Weilinghofer Str. 164, 44263 Dortmund

Lukrative Nebentätigkeit mit PC, keine Versicher. o.ä., kostenl. Infos anfordern: Heiko Schüler, Dorfstr. 50, 04936 Schöna

TOP-NEBENVERDIENST MIT DEM PC! 100% legal + gewinnversprechend. Infos gegen 1 DM in Bfm. bei Frank Stolle, Weilinghofer Str. 164, 44263 Dortmund

Wer hat Probleme bei Discworld, Kings Q. 7, Woodruff, Vollgas oder allen anderen Sierra-/Lucasspielen? Kostenl. Telefontips oder Komplettlösungen gegen Unkosten. Tel.: 0 69/86 94 99

TOP-NEBENVERDIENST am PC! Keine Versicherungen, Kapital etc. Info gg. 3 DM in Bfm. oder sofort Start gg. 15 DM: J.-P. Galle, Königsberger Weg 2, 59510 Lippetal

Inserentenverzeichnis

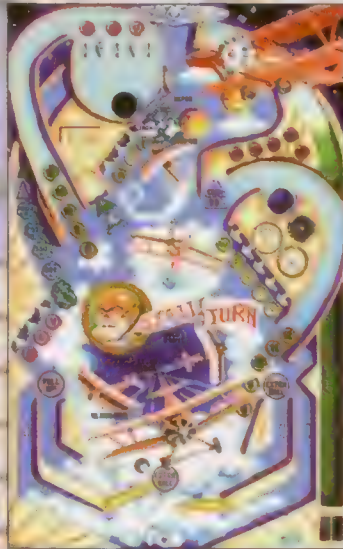
Bachler	25	Hübner Direkt-Versand	93	Profi Vertriebs GmbH	45
Bingo-Agentur	67	K+H Soft- und Hardware	82	Sacht	39
Brinkmann Niemeyer	7	Kinothek-Verlag	47	Side Step	82
Call & Play	11	KröGer, Software Vertrieb	87	Slimsoft	82
CDV	2	Leisuresoft	43	Soft & Sound	31
Cross Computersystems	9	Magic-Computerspiele	82	SPEA Software AG	112
Data House	82	Media Point	17	SSV	83
Diamond	27	Microprose	18/19, 29	Tronic-Verlag	63, 71, 73,
Die Drachenschmiede	82	MicroVision	37	75, 79, 109
Game It!	33	News Software	82	Virgin Interactive Entertainment	15
Gamestorm	87	Okay Soft	67	Warner Interactive	23
Groß Electronic	41	Orchid Technology	111	Wial	13
Hartwich'S Versand	82	Profi-ROM Records	35	Wizard's Bay	82

M A P U T T I A T T

Zum Ausflippeln

21

COMPETITION



Freunde der Silberkugel, aufgepaßt: 21st Century Entertainment und PC Spiel verlosen drei Original "Pinball Illusions"-Jacken und sechsmal "Pinball Dreams DeLuxe" fürs CD-ROM.

Was ihr tun müßt, um zu gewinnen?

Ganz einfach: Schaut Euch die Bilder auf dieser Seite genau an, findet dann die Namen zweier Flippertische aus Pinball Dreams DeLuxe heraus, schreibt die Lösungen auf eine Postkarte, und schickt diese mit Eurer Anschrift an folgende Adresse:

PC SPIEL, Kennwort: Dreams DeLuxe,
Postfach 1870, 37258 Eschwege

Es wäre ganz prima, wenn die Karte spätestens am 15. 7. 1995 abgestempelt wird. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen; gibt's mehr Einsendungen, als Preise da sind, wird ausgelost. Viel Glück!!!

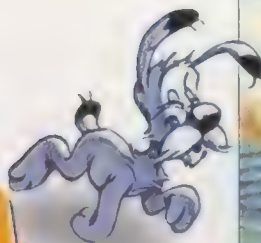
3 Original "Pinball Illusions"-Jacken

6x "Pinball Dreams DeLuxe" fürs CD-ROM



Nicht zum erstenmal wurden die Abenteuer von Asterix verソフトet. Eine Brettspielsimulation der Episode DIE GROSSE REISE ist allerdings etwas völlig Neues.

Alea jacta est



Ob Majestix gleich der Himmel auf den Kopf fällt?

Wir schreiben das Jahr 50 v. Chr. Ganz Gallien ist von den Römern besetzt.

Wer Derartiges liest oder hört, weiß sofort: Es geht um Asterix, den Gallier, und seine Freunde. Infogrames nahm sich des Themas an und hat aus der Episode **Asterix - Die Große Reise** eine Brettspielsimulation für CD-ROM geschaffen. Entweder allein oder mit bis zu fünf weiteren Spielern geht es über 54 Felder, von denen jedes eine besondere Bedeutung hat.

Immer rundherum

"Asterix - Die große Reise" ist ein nettes Spiel, zweifellos, und die Fans des kleinen Galliers werden es sicher mögen. Doch mit der Zeit kennt man alles, und am Ende bleibt nur der Reiz, vor den anderen Mitspielern ins Ziel zu kommen. Für Einzelspieler ist's jedenfalls nur beim ersten Mal eine Freude.

Klaus

Auf einigen Feldern stellt Maestria historische Quizfragen im Multiple-Choice-Verfahren. Ist die Antwort richtig, gibt es ein Souvenir. Wer als erster eine bestimmte Anzahl dieser Andenken ins heimische Dorf bringt,

ist Sieger, bekommt Julius Cäsars Lorbeerkrantz und wird von den Galliern wie ein Held gefeiert. Fehlende Souvenirs können allerdings auch in Epidemais Laden gekauft werden; die dazu nötigen Sesterzen verdient man sich durch die Bewältigung von Suchbild-, Geschicklichkeits- und Reaktionsspielen oder bei einer Variante des Knobelspiels Mastermind.

Mitunter landet man auch im Kerker oder wird von Tullius Destructivus, einem üblen Zeitgenossen, der auf einigen Feldern sein Unwesen treibt, dorthin geschickt. Sein Gegenstück hingegen, Agent Nullnullsix, ermöglicht es dem Spieler, der an der Reihe ist, auf ein Feld freier Wahl vorzurücken.

Schließlich gibt es noch Ruhfelder (auf denen man allerdings schon mal um ein paar Sesterzen beraubt werden kann), Zaubersprüche (nur Obelix kriegt keinen!) und solche, von denen man gleich darauf wieder weggefegt wird, um an einem anderen Ort zu landen, wo man wahrscheinlich nicht hin wollte.

Alles ist vortrefflich gezeichnet und sehr hübsch animiert; die typischen Asterix-Gags kommen voll zur Geltung. So zum Beispiel im Kerker, aus dem man sich zwar befreien kann, aber solange man drinsteckt, muß man Troubadix' Weisen ertragen. Die sind so herrlich schräg, daß Lachanfalle garantiert sind. Die

Welches ist geselliger?

"Asterix - Die Große Reise" ist wie "Die Total Verrückte Rallye" (PC Spiel 6/95) eine Brettspielsimulation, gedacht für mehrere Mitspieler, die sich vor dem Bildschirm versammeln. Bei Blue Bytes Rallye ragt zwar die grafische Gestaltung nicht unbedingt heraus, dafür aber ist der Spielablauf nicht so linear wie beim Asterix-Abenteuer von Infogrames. Hatte man bei der Rallye noch viele Möglichkeiten, um den Mitspielern Steine in den Weg zu legen, so beschränkt sich die entsprechende Auswahl bei Asterix auf ein Minimum.

Im Direktvergleich schneidet Asterix also trotz Kultvorteil etwas schlechter ab.

Das soll aber beileibe niemanden davon abhalten, sich auf die große Reise zu begeben. Asterix ist auch als Brettspielsimulation ein Kurzweilgarant für den lauen Sommerabend und macht mit mehreren Spielern allemal genug Spaß.

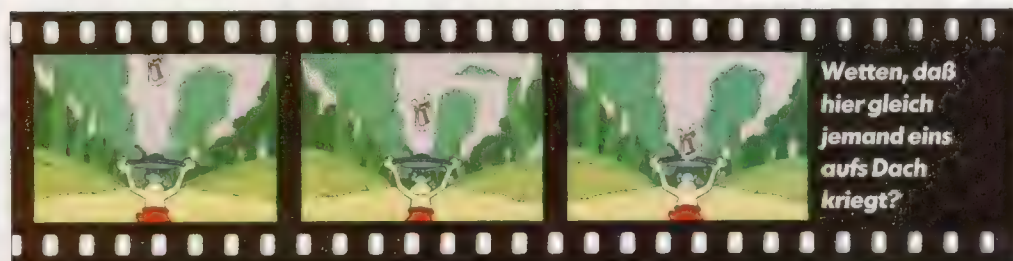
Klaus



Das Schlacht- und Spielfeld

Sprachausgabe darf als gelungen bezeichnet werden. In der deutschen Version hört man z.B. die Synchronstimme von Roger Moore bzw. Willy (aus "Alf") in einer tragenden Rolle.

kate



Wetten, daß hier gleich jemand ins aufs Dach kriegt?

Asterix - Die große Reise

Wertung:

Grafik:

Sound:

Hersteller: Infogrames,
Preis: 99,95 DM

Gesellschaftsspiele für den PC liegen im Trend. Und Asterix macht eigentlich immer eine gute Figur

getestet auf: Gateway 2000 P5/100



Kates Gerüchteküche

Geheimniskrämerei bei Rushware/Softgold in Kaarst: Die tontechnische Übersetzung von **Full Throttle** (Vollgas) ist in vollem Gange, während dieses Heft produziert wird, aber was die beiden Hauptrollen angeht, wollte man noch keine genauen Angaben machen. Soviel



ist sicher: Es werden "zwei sehr bekannte Stimmen zu hören sein". Nix mit Elite, sagen sich immer



mehr Spieler von **Frontier: First Encounters** ("Elite III"). Einige Bugs, die schlimmstenfalls zum Rechnerabsturz führen, erzeugen Unmut bei den Fans. Zwar schickte Gametek schnellstens ein Bugfix hinterher, doch scheint auch das seine Tücken zu haben. Die Krankenhausszene auf dem Werbeplakat zum Spiel mit Arzt, Schwester und "Baby" Elite III war wohl etwas voreilig - oder am Ende eine Frühgeburt?



Mit einer Art Notlösung versuchen jugendliche Spielefreaks die Altersempfehlungen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) zu umgehen: Sie kaufen sich statt der CD-ROM-einfach die Diskettenversion eines Spiels (sofern es eine gibt). Diskettenversionen unterliegen nämlich (wir berichteten) noch nicht der Prüfungspflicht durch das Kontrollgremium in Berlin.

Zuletzt die gute Nachricht: Marisa Pauwels (Empire) ist Mutter einer kerngesunden Tochter. Wie gewöhnlich gut unterrichtete Kreise mitteilten, war das erste, was die Kleine neugierig mit ihren Fingern erkundete, die Tastatur von Marisas PC. Früh übt sich, wer in die Softwareszene will (es soll aber auch anständige Berufe geben).



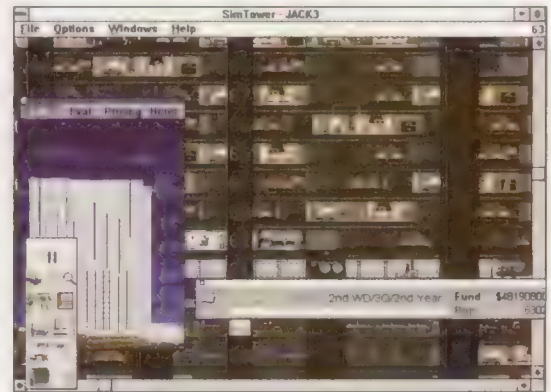
Herr der Fahrstühle

Wenn man auf ein Spiel wartet, das seit mehr als einem Jahr angekündigt ist, wachsen natürlich die Erwartungen. Das gilt zum Beispiel für die neueste Simulation der Firma Maxis, **SimTower**, die nun endlich fertig wurde.

Maxis ist eine Firma, die mit ihrer Sim-Reihe eigentlich nur echte Knüller bringt. Ob nun Sim City 2000, Sim Ant oder Sim Farm, gute Simulationen sind sie alle. Nur **Sim Tower**, das neueste Produkt, schlägt aus der Reihe. Der Titel zum Beispiel müßte eigentlich "Sim Fahrstuhl" heißen, denn das ist in Wirklichkeit das zentrale Element im Spiel.

Ziel bei "Sim Tower" ist es, einen möglichst hohen und möglichst breiten Wolkenkratzer zu bauen. Dabei wird das Lego-Prinzip angewendet. Geplant wird erst mal gar

nicht. Vom Erdgeschoß aus kann sich der Spieler nach oben bauen. Dabei setzt er, eben wie beim Lego, Stein auf Stein. Die unterschiedlichen Steine sind in der Hauptsache Büro- oder Wohneinheiten. Büros werden vermietet, Wohnungen verkauft. Außerdem gibt es Hotelzimmer, Restaurants, Kinos, Shops, Lobbys - kurz: alles, was zu einem echten Wolkenkratzer gehört. Dann



SimTower: Das Gameplay hätte durchaus besser sein können

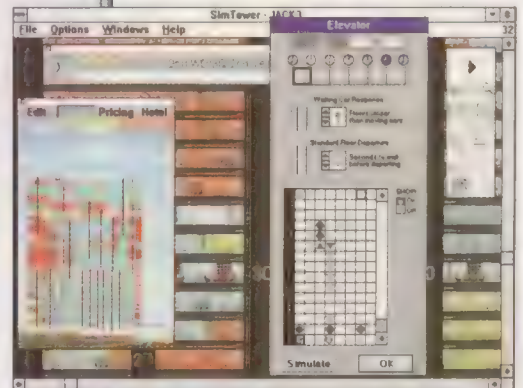
werden noch Mieten und Verkaufspreise festgelegt, und das Leben im Tower kann beginnen.

Stehen die ersten paar Lego-Etagen, kommen auch gleich neue Bewohner und fangen an, das Gebäude zu bevölkern. Um sie von der Lobby in die höheren Stockwerke zu kriegen, braucht man unbedingt Fahrstühle. Und damit findet der Spieler seine Hauptaufgabe. Das Management der Fahrstühle ist die primäre Knochelei im Spiel. Für je-

Rundendrehen im Lift

Nachdem ich mich endlich auf 100 Stockwerke hochgearbeitet und einen lahmen Finger vom ewigen Mausklicken hatte, mußte ich mich fragen, ob ein Lego-Baukasten nicht wesentlich spaßiger ist. Einziger Lichtblick ist das Fahrstuhlmanagement, was das Spiel aber auch nicht rausreißen kann. Viele Stunden Langeweile sind mit "Sim Tower" nahezu vorprogrammiert. Obwohl ich das Teil mehrere Tage im Test hatte, bin ich nicht über drei Sterne hinausgekommen. Für den vierten ist nämlich vorher der Besuch eines V.I.P.s angesagt, der ließ sich aber einfach nicht klicken. Genausowenig gab es die im Handbuch erwähnten Ereignisse wie Feuer oder Bombendrohungen.

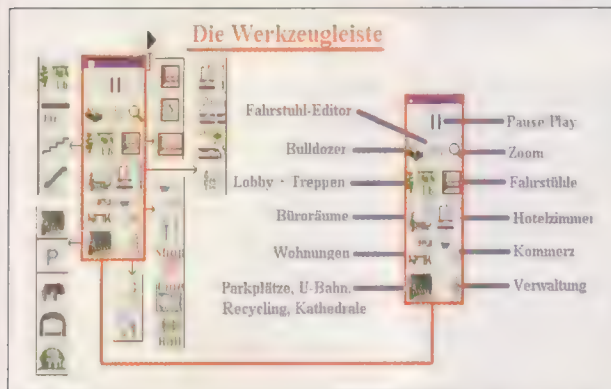
"Sim Tower" bleibt ein schwaches Spiel, von dem sich einige Leute bestimmt mehr versprochen hatten. Und unter uns: Man hätte da ohne weiteres mehr draus machen können. *Marcus*



Wichtigstes Element im Spiel ist das Fahrstuhlmanagement

tühle

den Lift können eigene Service-Routinen programmiert werden. Man richtet die Pläne an Wochenta-

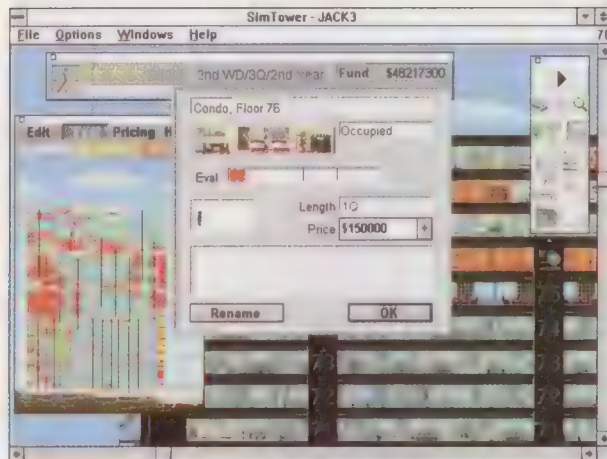


Die Toolbar: Viele Funktionen sind erst mit zwei oder mehr verliehenen Sternen verfügbar

gen, -enden und nach der Tageszeit aus. Um die Bewohner möglichst schnell und ohne Verzögerung zum Ziel zu bringen, müssen Expreßfahrstühle und normale Lifts so gesteuert werden, daß keine Wartezeiten entstehen. Warten die Bewohner zu lange, dann werden sie gestreßt und überlegen sich, ob sie nicht lieber aus dem Haus ausziehen.

Hat man die Sache halbwegs im Griff und erfüllt bestimmte Kriterien hinsichtlich der Bewohnerzahl, der Sicherheitsdienste und Hotelzimmer etc., bekommt man für sein Haus einen Stern, wie ihn auch echte Hotels bekommen. Bis zu fünf Sterne sind möglich. Ist man schließlich so weit und hat alle Sterne, dann darf man sich eine Kathedrale als Spitze auf das Dach setzen und hat so auch das letzte der etwas fadenscheinigen Ziele erreicht.

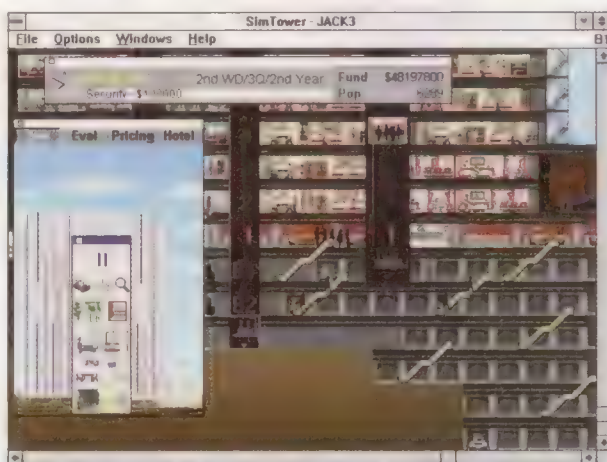
Gespielt wird über vier Hauptfenster. Das eine zeigt den Tower in einer Schnittzeichnung, ein anderes bringt die Komplettübersicht im verkleinerten Maßstab, und das Message-Fenster bringt alle aktuellen Infos wie Zeit, aktuelle Ereignisse und das Budget ins Blickfeld. Das wichtigste Fenster ist aber das Toolkit, mit dem man sich, ähnlich wie bei einem Grafikprogramm, die Bausteine für den Tower auswählen darf.



Jede Einheit kann per Mausklick genau unter die Lupe genommen werden

Unterm Strich bleibt eines der enttäuschendsten Programme von Maxis. Zwar ist es immer noch Durchschnitt, aber das echte Spielfieber wie zum Beispiel bei "Sim City 2000" bleibt einfach aus. Grafisch zeigen sich selbst auf halbwegs schnellen Rechnern Scrollingprobleme, und der Sound ist eher ein nervtötendes Quietschen und Rumpeln, das gelegentlich durch das obligatorische Fahrstuhl-"Bing" unterbrochen wird.

CUS



Auch Parkraum muß für die Bewohner geschaffen werden



EXTREME HOT EROTIK
Der neueste interaktive Erotik Hit !!! Zahlreiche Bilder in 16,7 Mio Farben mit komfortabler Oberfläche und toller Musik. Spitzenklasse !!!

1. EXTREME Hot Girls
2. STRIPPING Hot Girls
3. EXTREME Hot Leather Ladies
4. EXTREME Hot Girls - PRIVATE
Brilliant Bilder im Photo-CD Format
Format (16,7 Mio. Farben) 2 CDs
Mädchen zeigen alles
nur 39,95
nur 39,95
nur 69,95
nur 129,95

Erotic Games - Part 1
Videos in Superqualität
Quintessenz-Formate Deutsch
Visual Hot Girls
Zahlreiche wunderschöne Mädchen zeigen alles
nur 39,95
nur 39,95
nur 69,95
nur 129,95

Hot Fingers
Scharfe Mädchen legen Hand an sich an
5 HD-Disketten
32545 Bad Oeynhausen
Zahlung per
Nachnahme: + 10 DM
Vorkasse (Bar/Scheck): + 5 DM
Ausland: nur 8 DM
GRATIS-INFO anfordern!
(Liegt jeder Bestellung bei)

Erotic Collection Vol. 2
Nach dem Riesenerfolg wird's jetzt noch heißer
Mit 4 neuen Erotik-Paketen
Shaved Pussies 2, Sexy Feemys, Men who loves Women und Erotic & Animation 16 HD-Disketten
nur 89,95 (einzelne 114,80)
5 HD-Disketten mit heißen Bildern
Ein Muß je 34,95/alle 89,95
nur 139,95 (einzelne 159,85)

Great Sex-Positions
5 HD-Disketten voll mit heißer Erotik
Alle Wünsche werden hier erfüllt
Sie werden bestimmt nichts vermissen
nur 34,95

Shaved Pussies 1, 2 o. 3
Scharfe Mädchen zeigen alles
5 HD-Disketten mit heißen Bildern
Ein Muß je 34,95/alle 89,95
nur 139,95 (einzelne 159,85)

Kröger
5. Kröger Software Vertrieb
FAX 05732/74401
Tel. 05732/74401
Postfach 4117
32571 Löhne

Gamestorm
Software-Versand
Norbert Rückert, Rausdorfer Straße 43, 22946 Großensee
Mo. - Fr. 9.00 - 18.00
Tel.: 04154 / 6483 Fax: 04154 / 6483

Al Quadim DV 75.50 DV 73.70
Aladdin -- DV 63.70
Alone in the Dark 3 DV 89.90 --
Armored Fist DA 81.90 DA 81.90
Big Red Adventure DA 78.50 DA 77.90
Bioforge DV 95.90 --
Cyberia DA 85.90 --
Dark Forces DV 95.90 --
Das Amt DV 89.90 DV 83.90
Das schwarze Auge 2 DV 78.90 DV 78.90
Day of Tentacle DV 89.90 DV 89.90
Descent DV 79.90 DV 79.90
Diseworld DA 84.50 DA 73.90
Doom 2 DA 81.90 --
Earth Siege DV 89.90 DA 84.90
Elite - First Encounter DV 85.90 --
Klick & Play DV 82.90 DV 82.90
Kyandia 3 DV 87.90 --
Little Big Adventure DV 88.90 --
Lode Runner -- DA 68.90
Magic Carpet DV 88.90 --
Menzobanzan DA 79.90 --
Myst DA 80.90 --
Simon the Sorcerer DV 64.90 DV 89.90
Simon the Sorcerer 2 DV * --
System Shock DV 82.90 DV 79.50
Wacky Wheels DA 68.90 --
Wing Commander 3 DV 89.90 --
Woodruff DV 77.90 --

Versandkosten DM 10,- zzgl. NN, per UPS DM 15,- zzgl. NN, Vorkasse (EC-Scheck) DM 6,-, ab DM 200,- Versandkostenfrei, Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,-

* = bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Irrtum vorbehalten. Wir führen auch Zubehör. Fordern Sie unsere Preisliste mit DM 3,- frankierten Rückumschlag an.

Dino-Kino

Geschichten, die mit "Es war einmal vor langer Zeit ..." anfangen, haben einen unglaublich niedrigen Wahrheitsgehalt. Sie sind aber wesentlich schöner als die Märchen, die mit "Wählt uns, wir machen alles besser ..." beginnen. Siehe z.B. **LOST EDEN**, eine Dino-Mär von Cryo.



Dieser freundliche Herr sorgt sich um seinen Stamm ...
... während dieser nette Geselle beim Bauen der Zitadellen hilft



or langer, langer Zeit, als die Seen noch klar waren, das Ozonloch noch "Ozongefüllt" hieß und Politiker durch geistige und physische Abwesenheit glänzten, bestand eine dicke Freundschaft zwischen Menschen und Dinosauriern. Leider allerdings nicht zwischen allen, aufgenommen waren nämlich die

Raubfurschen der Gattung Tyrannosaurus Rex. Da diese in ihrer Mord- und Freßlust weder vor dem Homo sapiens noch vor der eigenen Verwandtschaft haltmachen, kamen die Pflanzendinos zum Schluß, daß nur große Festungen (die "Zitadellen") Menschen und Echsen vor den raubgierigen Zeitgenossen schützen könnten. Also wurden unter der Leitung eines Menschenkönigs derartige Festungen erbaut; der Schöpfer erhielt zur Ehre den Beinamen "Architekt".

Ein Sohn des Baumeisters war jedoch ein schlimmer Finger. Er kündigte den Dinos die Freundschaft und versklavte sie, worauf sie ihn treffsicher mit "Versklaver" betitelten. Der Mistkerl zerstörte die Zitadellen und isolierte die Menschen von den Dinos. Nur eine Zitadelle blieb übrig, nun bevölkert vom Enkel des "Architekten", einem traurigen und ratlosen König, sowie von dessen Sohn mit Namen Adam. Der wiederum war ein potentieller T-Rex-Killer - also der einzige, der den Frieden zwischen Dinos und Menschen wiederherstellen konnte.

Cryos Story vom Prinzen Adam, der das Geheimnis des Zitadellenbaus wiederentdeckt, ist der Auftakt

zu einer phantastischen Bilderstory in Form eines Rollenspiel-Adventures namens **Lost Eden**. Spieler übernehmen die Prinzenrolle im Wortsinn und versuchen mit Hilfe von verschiedenen Gefährten erstens, die Zitadellen neu zu erbauen, und zweitens, den Ober-Tyranno Moorkus Rex dorthin zu schicken, wo der Teufel seinen Stammsitz hat.

Das Spiel überrascht mit einer wahren Bilderflut. Die komplette Grafik besteht aus Rendering-Animationen, die jeweils nur kurz durch einfachere Animationen unterbrochen werden, mit deren Hilfe die handelnden Personen (und Dinos) sowie die Orte dargestellt werden.

Es wird durchweg mit der Maus gesteuert, der Maus-Cursor ist ein brauner Würfel, der sich ständig dreht. Kann man in eine bestimmte Richtung gehen, dann erscheint ein Pfeil auf dem Würfel, der in die entsprechende Richtung zeigt. Ein kurzer Klick reicht, um die gezeigte Richtung einzuschlagen. Sieht man einen Gegenstand, dann erscheint eine stilisierte Hand, erblickt man einen Gefährten oder ein anderes Lebewesen, so erscheint das Abbild eines Menschen.

Der Weg zu Moorkus Rex ist nicht leicht. Zwar bekommt man zu

Dino-Mania

Irgendwas muß dran sein an der Faszination der Dinosaurier. Sonst würden Stories wie die von **Lost Eden** wohl kaum entstehen, denn weder Zeitraum, Dinos noch handelnde Personen passen geschichtlich zueinander. Doch Grafik und Musik machen den unlogischen Handlungsrahmen wieder wett.

Noch ein Tip: Ganz zu Anfang findet man den Thronsaal, in dem man leicht nach links geht und vor dem Schutzschild stehenbleibt. Wird der Schild deaktiviert (nach vorne klicken), geht es hinab in die Kellergewölbe. Nun geradeaus halten und durch das Gewölbe hindurch (rechts und links sind Eingänge!). Dann kommt man zum König.

Jürgen

Anfang viele Hinweise, aber die werden im gleichen Maße zur Rarität, in dem man dem Ziel näherkommt.

Das Ziel besteht aus zwei Teilen: Die Zitadellen müssen erbaut werden, und man muß eine Waffe finden, mit der Moorkus Rex besiegt werden kann. Doch Vorsicht! Es finden sich auch Waffen, mit denen man die Tyrannos nur zurückschlagen, aber nicht umbringen kann. Und die greifen dann wiederum vermehrt die Zitadellen an; es droht die abermalige Zerstörung.

Lost Eden ist ein Grafik-Adventure mit Strategieelementen. Man wandert mit seinen Gefährten durch die Täler und baut, gleichzeitig muß man dafür sorgen, daß die Tyrannos den Zitadellen nicht zu nahe kommen und daß man selbst die ultimative Waffe findet. Man sollte häufiger seine Gefährten (die seltensten Figuren) befragen, auch ein verstorbener Dino-Onkel in einer Muschel hilft ab und zu.

Der Soundtrack paßt ausgezeichnet zum Spiel. Irgendwie klingen die leicht dancefloor-angehauchten Stücke nach der Musik von Enigma und geben dem Spiel einen mystischen Touch. Allerdings ist nicht alles in Cryos Dino-Epos so gut gelungen: Die Synchronsprecher der deutschen Version hören sich z.B. allzu gestelzt an. Trotzdem ist das ganze sehens- und spielenswert. Lost Eden zeigt, wie Grafik-Adventures in Zukunft wohl aussehen werden – noch



Dino-Park in Rendering-Technik

Die Brontosaurier sind willige Hilfskräfte

mehr Bild, noch mehr Bewegung, ohne daß das zu Lasten der Spielfreude geht.

jb

Lost Eden

Wertung: ★★★★★

Grafik: ★★★★★	Sound (Musik): ★★★★★
---------------	----------------------

Hersteller: Cryo,
Preis: 129,95 DM

Ein gutes Spiel mit traumhafter Grafik
getestet auf: Gateway 2000 P5/100

SPIELFELD

Alle 3 Monate ASM special – ist doch klar!

ASM Special 28

Ab 2. Juni zu haben! In der aktuellen Ausgabe finden Sie über 50 ausgewählte und getestete Spiele aus der Shareware-Szene: Adventures, Rollenspiele, Jump'n'Runs, 3D-Shoot'em-Ups, Strategiespiele und Simulationen. Dazu: ein Comeback der Oldies C64, Amstrad CPC, Sinclair Spectrum und Atari 800 – mit Emulatoren für den PC und allen Originalspielen. Und last not least: die schönsten aktuellen Werbe- und Promotion-Spiele! Beschreibungen und Tips sind im Heft, die Programme finden sich auf der CD. Wie immer mit tollen Audiotracks ...

nur 14,80 DM



Fußball-Games gibt es wie Sand am Meer. Häufig erschöpft sich der Fußballteil im Managen eines Vereins. Nicht so bei ACTION SOCCER: Dort geht es hart zur Sache.



Die Menüs zur Auswahl der Spieloptionen ...

... entbehren nicht einer gewissen Komik



U

bi-Soft hat sich eines der Themen angenommen, die gerade in Deutschland ganz oben auf der Liste der Freizeitbeschäftigungen stehen: Fußball. Nun ist es eine Sache, den Massen von Games nachzueifern, die vor allem das Thema "Wie bringe ich einen Verein finanziell unter die Erde" breittreten. Eine andere ist es, aus dem Thema Fußball ein rasantes Action-Spiel zu machen.

Ubis Action Soccer ist ein neuer Versuch, der voll auf Rasanz geht.

Drei Männer im Schnee



Ecke, Flanke und vorbei!

Ähnlich wie bei den Vorgängern treten zwei Mannschaften (oder mehrere im Turnier) gegeneinander an und bolzen, was das Zeug hält. Wer mit mehreren Freunden spielen will, kommt schon mal voll auf seine Kosten.

Die Grafik sieht auf den ersten Blick etwas grob aus. Zwar sind Spieler und Ball in annehmbarer Größe gezeichnet, doch muß eine Auflösung von 320 x 200 Pixeln zur Darstellung herhalten. Die Überraschung kommt im Spiel: Tritte und Schüsse sowie die Abfangaktionen der ballführenden Gegner

will. Bei den Optionen lassen sich neben Sound und Musik noch Wetterbedingungen eingeben. Neben Sonnenschein und Dunkelheit gibt es Regen und Schnee, und den herrschenden Verhältnissen entsprechend agieren die Spieler. Zur begleitenden CD-Musik gesellen sich noch live gesprochene Sportreportagen auf Audiospuren inklusive Stadiongegröle.

Action Soccer wird zum Teil auf die Festplatte installiert. Es benötigt ca. 5 MB freien Speicherplatz. Leider gibt es bei der Soundinstallation ein paar Probleme, denn das Programm versucht, intern eine vorhandene SoundBlaster-Karte oder -Emulation zu finden. Bei der einen oder anderen exotischen Karte kann es deshalb passieren, daß wenigstens die Lautstärke- und Klangeinstellungen nicht den Erwartungen entsprechen und die komischen Kommentare unverständlich bleiben.

Ansonsten kann Action Soccer durchaus überzeugen. Es hat zwar keine Hitqualitäten, aber für vergnügliche Nachmittage ist gesorgt – vorausgesetzt, man spielt mit einem oder mehreren Joysticks. Denn per Tastatur ist schon der einfache Querpaß ein echter Kunstschuß ...

jb



sind derart gut gelungen, daß man sich tatsächlich fragt, wie die Programmierer das geschafft haben. Außerdem gibt's eine Menge Humor im Spiel: Nein, nicht die seltsamen Mannschaftsnamen sind gemeint, sondern die zahlreichen kleinen Gags am Rande, wie Lambada tanzende Spieler. Da bekommt der Torwart nach dem dritten Volltreffer schon mal eine Flasche an den Kopf. Und dann versucht er auch noch, sie zurückzutreten und verbiegt sich den Zeh.

Auch Zwischensequenzen mit Trainern und Schiedsrichtern sind eher auf die Sparte Humor ausgelegt. Doch man darf sich nicht täuschen. Action Soccer ist trotzdem auch ein ernsthaftes Fußballspiel, das jedes Quentchen Aufmerksamkeit des Spielers erfordert, wenn man die eigene Mannschaft zum Sieg führen

'n Abend allerseits!

Ubi Soft nimmt Anlauf und flankt ein scharf geschossenes "Action Soccer" in die Mitte des Strafraums. Einige Sekunden lang kommen Spieler und Redakteure ins Taumeln, die Chance ist da – doch in der Ausführung werden Schwächen deutlich, die einen Meisterschuß verhindern.

Klartext: Grafik und Sound sowie das Gameplay machen Action Soccer zu einem Spiel, das sicherlich zu den besseren Vertretern des Sport-Genres gerechnet werden darf. Andererseits fehlen zum Hit vernünftige Möglichkeiten zur selbstbestimmten Mannschaftsaufstellung, richtige Ligen oder Meisterschaften. Und in der uns vorliegenden Version kam es schon mal vor, daß sich das Programm aufgrund von Problemen mit der Grafik- und Soundkarte sang- und klanglos vom Bildschirm verabschiedete. Mein Tip: Erst selbst schauen, dann kaufen.

Jürgen

Action Soccer

Wertung: ★

Grafik: ★

Sound: ★

Hersteller: Ubi Soft,
Preis: 99,95 DM

Fußball-Action der besseren Sorte, und auch Zuschauer haben eine Menge Spaß
getestet auf: Gateway 2000 P5/100

Gibt es etwas Härteres als Kung Fu, Karate oder Kickboxen? Ja, Eishockey: Da ist sozusagen alles drin, was die genannten Sportarten auszeichnet. Und ganz nebenbei geht's darum, mit seltsam krummen Prügeln einen Gummitaler ins gegnerische Tor zu befördern.

Check dem Body

Sportspiele sind nicht unbedingt mein Ding. Nicht, daß ich sie nicht reizvoll fände, aber im tatsächlichen Spiel stelle ich immer wieder fest, daß ich für Erfolgserlebnisse bei dieser Art schneller Action wohl zu alt bin. Und dann noch Eishockey: Schon im Fernsehen gelingt es mir nicht, den Puck zu sehen!

"Brett Hull Hockey 95" hat mich trotzdem für ein paar Tage gefesselt. Wunderbar umgesetzt ist die Atmosphäre eines Eishockey-Matches, und die kommentierende Be-

richterstattung des amerikanischen Reporters Al Michaels ist so gut gestaltet, daß die ständige Wiederholung der Floskeln nie unangenehm auffällt. Das und die vielen Optionen würden "Hockey 95" zum wohlfeilen Spiel machen, wenn – ja wenn nicht ein paar unüberwindliche Schwierigkeiten bei Konfiguration und Steuerung vieles kaputt machen würden. Und so ging mir nach anfänglicher Euphorie doch schnell der Spielspaß verloren. Schade!

Stefan

die Animation ist gelungen. Trotzdem haben die Entwickler wohl bei der Verteilung der Ressourcen nicht aufgepaßt, denn was auf einem Pentium mit 90 MHz noch ordentlich funktioniert, ruckelt schon auf einem 486/50 zum Steinerweichen. Bemühungen um eine geeignete Konfiguration konnten da nicht wei-



Meistens gewinnen die anderen, weil die eigenen Spieler am Ruckelfieber leiden

Das Treffen des Pucks ist trotz guter Grafik eher Glückssache

Guck, da kommt ein Puck

Accolades jüngste Interpretation der Eiszeit nennt sich **Brett Hull Hockey 95**:

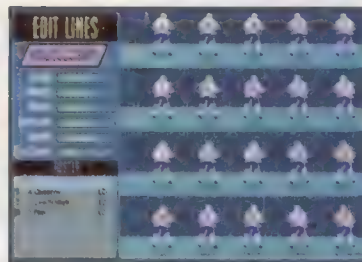
Wieder einmal hat einer bekanntesten Eishockeyspieler die Patenschaft für ein Sportspiel übernommen. "Hockey 95" ist in der Tat eine sehr realistische Umsetzung des harten Sportes auf dem Eis. Außerdem enthält das Spiel alle aktuellen Daten fast aller bekannten Mannschaften und Ligen des amerikanischen Kontinents. Wer also durchhält, darf sich durch alle 84 Spiele einer Saison hangeln.

Obwohl sich die Mannschaften sehr wohl durch Umstellungen beeinflussen lassen, liegt der Schwerpunkt des Spiels eindeutig auf der Action-Seite. Man spielt entweder gegen den Computer oder gegen einen Mitspieler um Tore und Punkte. Das Spiel lehnt sich entweder vollständig an die Regeln des "echten" Eishockey an, oder wird zum Vorteil von Einsteigern mit vereinfachten

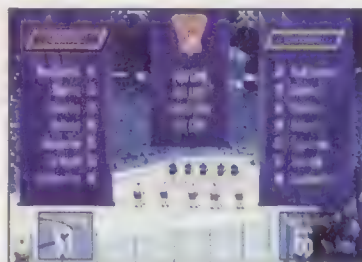
Einstellungen gespielt. Soweit zum "Soll", kommen wir zum "Haben". Es gibt nämlich einiges an der Realisation auszusetzen, und zwar von der technischen Seite her. Da wäre zuerst einmal die Steuerung. Zwar kann man die Tastatur benutzen, diese läßt sich jedoch von den vorgegebenen Tasten abbringen. Bekommt im Zweispielermodus nur einer einen Joystick, wird der Tastaturspieler deutlich benachteiligt. Und ob das Anmelden zweier Sticks klappt, ist Glückssache; zumindest im Test gab's gelegentlich Probleme.

Die Grafik des Spiels geht in Ordnung: Spieler und Puck sind nicht nur gut zu erkennen, sondern auch

Ist das Schadenfreude im Blick von Brett Hull?



Die Mannschaftsaufstellung und ...



... die dazu gehörigen Optionen



terhelfen. Überhaupt kann die Einrichtung mangels geeigneter Unterstützung durch das Programm ein echtes Problem sein. Ein Probespiel vor der Anschaffung ist deshalb dringend anzuraten.

jb

SPIELFELD

Brett Hull Hockey 95

Wertung:

Grafik:



Sound:



Hersteller: Mindscape,
Preis: 149,90 DM

Nur wegen technischer Mängel bleibt das sonst gelungene Sportspiel auf der Strecke
getestet auf: Gateway 2000 P5/100

Veras Flimmerkiste



Eines der amerikanischen Abziehbilder, die immer wieder durch Werbung und Fernsehen verbreitet werden, besteht praktisch aus drei Wörtern: "Die amerikanische Familie". Meistens mehr als vier Kinder, ein Hund, ein

trotteliger Hausherr und eine gütige Mutter, die alles zusammenhält - kurzum das Idealbild von Kitsch und Konsum. Die **Brady Familie** (UIP/Paramount) entstand nach einer Erfolgsreihe der sechziger Jahre, wobei sich die Familienmitglieder seither kaum verändert haben. Zwar wurden neue Schauspieler verpflichtet, doch um-

gibt sich diese Fernsehfamilie mit dem Flair der Flower-Power-Zeit, was in den 90ern zu diversen komischen Situationen führen kann. Die Bradys müssen sich gegen einen Immobilienspekulanten zur Wehr setzen, sich mit spießigen Nachbarn herumärgern und bei einem Song-Festival den ersten Preis machen. Wie und ob das gelingt, zeigt der Film in amüsanten Weise.

Familienfilm ohne Altersbeschränkung, wirkt irgendwie ein bisschen bieder

Neu auf Video erschienen ist **The Next Karate Kid** (Columbia Tristar Home Video). Diesmal gibt Altkämpfe "Pat" Morita einer jungen Dame Tips, wie man bösen Buben die Ohren am besten nach hinten verbiegt. Karate-Meister Miyagi (Morita) nimmt eine schwierige Göre bei sich auf, die von ihren Mitschülern drangsaliert wird. Als sie wieder mal genervt zu ihm kommt und um Hilfe bittet, bildet er sie zur Meisterkämpferin aus. Leider geht dabei nicht alles ganz glatt...

Wieder ein Karate-Kid-Teil

Trotzdem darf man einen Blick riskieren

Seit **Highlander**-Zeiten hat sich Christopher Lambert meistens in irgendwelchen Action-Filmen getummelt. **Fortress - Die Festung** gehört zu den bekanntesten. Und in **Gunmen** (Columbia Tristar Home Video) jagt er zusammen mit dem Schauspielerkollegen Mario Van Peebles Drogen-gangster im Dschungel. Was an qualifizierter Schauspielerlei fehlt, wird effektiv mit Action wettgemacht.

Irgendwie tumbles Gut/Böse-

Abenteuer, nur für Fans



Hordentrieb



**Nicht sehr
vertrauen-
erweckend,
die Generäle**

**Das König-
reich ist
viereckig**



Wie hießen noch gleich die Strategierennen des letzten Jahres? **UFO** und **Warcraft**? Hmm, wenn man aus jedem dieser beiden Titel die wichtigen Elemente nimmt und zu einem

Burgbesitzern bleibt auch nichts erspart. Ständig zieht es in den Dingen, die Heiz- und Nebenkosten fressen die Schatzkammern leer, und andauernd liegt man im Clinch mit den Nachbarn. Wie sich ein Burgherr erfolgreich gegen plündernde und brandschatzende Horden verteidigt, kann man bei DOMINUS selbst ausprobieren.

neuen Spiel verquirlt, dann müßte doch eigentlich ein weiterer Tophit herauskommen.

Landfriedensbruch

Nicht unbedingt, wie **Dominus** beweist. Als Besitzer einer Burg mit kleinem Königreich soll man sich in diesem Spiel gegen angreifende Horden verteidigen. Das Spiel beginnt mit einem schachbrettartig angelegten Spielraster, in dessen Mitte sich die Burg befindet. In jedes der die Burg umgebenden Felder kann sich der Spieler hineinzoomen und auf die aus **UFO** bekannte isometrische Ansicht umschalten. Zunächst einmal gibt es da nicht

viel zu sehen. Nach einer Weile jedoch dringen von allen Seiten kleine Angreifertrupps aus den Burgen der Nachbarschaft vor. Die Aggressoren haben nichts Gutes im Sinn. Immer näher kommen sie den heimischen Hallen in der Bildschirmmitte und plündern dabei, was auf ihrem Weg liegt. Als Burgherr läßt man sich so was nicht gerne gefallen; es müssen dringend Gegen-

Burgherr hat's schwer

Was eigentlich ein tolles Spiel hätte werden können, enttäuscht ziemlich. Die isometrische Ansicht mit mehreren Zoomstufen ist mehr als grafischer Gag anzusehen, denn eigentlich behindert sie den Spielfuß. Besteht man dennoch ein Level, dann fängt das Spiel von vorne an. Der Schwierigkeitsgrad erhöht sich durch Gegner, die in noch höherer Zahl über das gebeutelte Königreich herfallen. Das nervt ohne Ende, und spätestens nach dem dritten von sieben Levels hat man die Nase vom Burgherrenleben voll und wünscht sich wieder zurück in die gemütliche 2-Zimmer-Mietwohnung. Obwohl **Dominus** eine ganze Menge guter Ideen in sich vereinigt, macht das Spiel keinen Spaß. Auch die ansehnliche Grafik kann nichts retten.

Thomas



**Monsterplage
im Dorf**

**Die letzte
Bastion wird
auch verteidigt**



maßnahmen eingeleitet werden. Dazu versammelt man seine Generäle im Burgplein und konferiert, wie man der Situation mächtig wird. Insgesamt vier Generäle mit jeweils einer ganzen Truppe von Monstern werden mit diversen Aufgaben bedacht.

Da geht es zum Beispiel um Materialbeschaffung. Bevor die feindlichen Horden herumliegende Godies einsacken können, sollen diese in Sicherheit gebracht werden. Aus



Der Burgherr selbst mischt mit

den herbeigeschafften Materialien lassen sich Fallen entwickeln, die von Monstern vervielfältigt und in bedrohten Sektoren versteckt werden können. Auch lassen sich Soldatentruppen in besetzte Gebiete schicken, wo sie dann automatisch den Kampf aufnehmen.

Schafft man es, einen Angreifer gefangenzunehmen, dann kann der in der burgeigenen Folterkammer verhört werden. So lassen sich Hinweise auf bevorstehende Angriffe ergattern. Im Alchimistenkämmerchen der Burg lassen sich aus eigenen Monstern und Gefangenen völlig neue Truppentypen zusammensetzen. Dabei ist Echtzeit-Action im Warcraft-Stil angesagt. Spätestens im dritten Level greifen die Gegner

so zahlreich an, daß Hektik ausbricht und man am besten auf einem Zettel mitschreibt, an welchen Ecken der Welt man gerade eine Schlacht führt.

Streßsyndrom

Tatsächlich scheint die Arbeit eines Burgherrn der eines Redakteurs kurz vor Redaktionsschluß zu gleichen. Die zahlreichen Möglichkeiten zum taktischen Vorgehen sind kaum auszunutzen, weil die Feinde so zahlreich erscheinen, daß man schon mit dem Hin- und Herschalten zwischen den einzelnen Sektoren voll ausgelastet ist. Allzu leicht verliert man den Überblick und weiß nicht mehr, wo sich gerade Armeen herumtreiben, was aus den Spionagetruppen geworden ist, welcher General wie viele Truppen hat und wo überall man Fallen aufgestellt hat.

tom

Dominus

Wertung:

Grafik:

Sound:

Hersteller: U.S. Gold,
Preis: 109,95 DM

Dominus hält als Spiel leider nicht, was der erste Blick verspricht

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

Zeitschrift ist gut — CombiMAG ist besser!

NEU

1 Combi
Challenge
MAG

Seit 19. Mai 1995 im Handel für nur 12,90 DM incl. CD-ROM!

Wie alle TRONIC-Zeitschriften im Regal bei den Computer-Magazinen

Top-Hits on CD

zu dauerhaft günstigen Preisen!

WAHNSINN: bei einer Bestellung von min. 3 CD's 1 Original-Vollversion (Spiel o. Anwendung) **GRATIS!!!**

Shareware-Sammlungen

Andromeda 4.0, inkl. 10 Vollv.	29,90
Best of Windows Shareware	19,95
Boom 2 Powerpack	29,90
C64 CD-ROM für den PC	28,90
CDV Game-Power 2	17,95
DOOM 2 Magic	29,90
HOT 100 Juli '95	8,95
Megastorm (Doppel-CD)	29,90
Night Owl 16	29,90
Pegasus 1/95, Games, OS/2	je 27,90
Spiele Vol. 3 (Topware)	26,90
Topware Monats-CD Juni	26,90

Verschiedenes

Columbus Universalexikon	27,90
Columbus Weltatlas	45,00
Corel Gallery Vol. 2	149,00

CD-ROM GESUCHT?

kein Problem - wir führen fast jeden aktuellen Titel zu erstklassigen Konditionen.

D-Info (30 Mio. Anschlüsse)	44,90
Erlebnis Mensch	59,00
Fun & Music Pack	35,00
Global Explorer	119,00
Internet MPEG CD-ROM	39,90
Jetzt werde ich Chef	35,00
Monthly Phyton	89,00
Motodisc Vol. 2	44,90
Multimedia PC-Schreib	29,90
Non-Stop USA	39,90
PC-Fahrschule f. Win.	49,00
Star Trek next Generation	79,00
Techno Trance	49,00
Town of Tunes, 1000 mod	19,95
U96 Club Bizarre	89,00
VidGrid	99,00
WIN Freizeit International	24,90
Yellow Point (1. Auflage)	29,90

CD-Leerhüllen 10er-Pack	7,50
CD-ROM Caddy	9,95
Doppelhüllen 10er-Pack	14,00

Erotik (gegen Altersnachweis)

Bad Boys, Erotic Dreams	je 29,90
Candy 1, 2 o. Extra, Filme	je 49,00
Carol Lynn Fav. Girls 1-5	je 17,95
Damen Direkt Kontakt	49,00
Extr. Hot Girls/ Hot Erotik	je 33,00
Hot Summer-Girls	24,90
Sexy Acts Vol. 1-6	je 9,50
Sexy Secretary	29,90
Westside Girls 1-7	je 27,90
Wet-Dreams Vol. 1-8	je 22,90
XXX-Treme LE (620 MB)	37,90
Young Girls Privat	24,90

24 Std. Sofortversand per UPS!

Versandkostenanteil 7,90,-
(Vorkasse, Lastschrift / Nachnahme zzgl. NN.)
Ab 200,- Lieferung frei Haus!

CD-ROM & MORE

DIREKT-VERSAND

Inh. Renate Hübner

Waldhornstraße 107

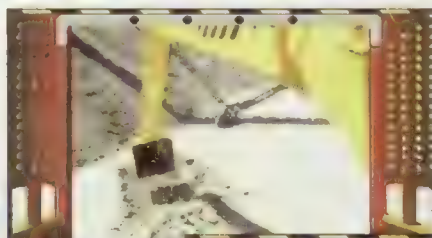
80997 München

Tel. & Fax (0 89) 1 40 62 05

BTX hübner #
120 Seiten Niedrigpreise

Gesamtpreisliste, Farbkatalog und 1 Überraschungs-CD gegen 4,- Rückporto (Bei Bestellung **GRATIS**)

Händleranfragen erwünscht!



Auf geht's, Jungs!

Auf die Schippe genommen



Ein Joystick der besonderen Art

Mit **Kids on Site** hatte das amerikanische Softwarehaus Digital Pictures eine blendende Idee. Die Überlegung hinter dem ungewöhnlichen Programm: Lassen wir doch mal Kinder ans Steuer von Baumaschinen, damit sie einen lebensechten Eindruck von der Arbeit und den schicken Maschinen bekommen. Gesagt, getan. Ein Filmteam wurde losgeschickt, um das nötige Videomaterial zu besorgen, und schon ging es an die Umsetzung auf CD.

Das Ergebnis kann sich rein optisch sehen lassen. Mit vier Traummaschinen darf man Chaos auf einer echten Baustelle verbreiten: Bulldozer, Dampfwalze, Bagger und Abrißbirne warten darauf, über Stock und Stein gejagt zu werden. Eine nette junge Dame, die auch selber mal kräftig in die Hände spuckt und die Schaufel schwingt, erklärt, wie es geht. Und dann kommen zwei ziemlich schräge Typen ins Spiel, die schrille Sprüche und slapstickmäßigen Klamauk verbreiten.

Gebäude effektiv in die Luft jagen. So gut sich das anhört, es ist nicht alles Gold was glänzt. Und so muß man ganz klar sagen, daß schicke Soundeffekte, kesse Sprüche und witzige Videoclips nun mal nicht alles ist – Gameplay heißt das Zauberwort, und das ist hier ziemlich dünn. Da helfen auch die wirklich schrillen Bauarbeiter nicht, die nach bester Baustellenart mehr frühstücken als malochen. In einen Hit verwandeln auch solche guten Einfälle ein



Auch Pausen müssen sein

schwaches Game nicht mehr (selbst wenn man es wohlwollend unter dem Begriff "Activity" laufen läßt). Einen großen Vorteil hat das Pro-

Wer baggert so spät ♦♦♦

Sie sind groß, gelb, machen unheimlich viel Lärm und bringen die gesamte Nachbarschaft zum Erzitern: Baumaschinen in voller Aktion. Die Wahrscheinlichkeit, selbst mal am Steuer eines solchen Giganten zu sitzen, ist verschwindend gering – wenn man nicht gerade das neue Programm von Digital Pictures im Rechner hat.

Und jetzt geht's auf die Walz'



Aber das ist noch immer nicht alles. Wenn man die gestellten Aufgaben richtig erfüllt, bekommt man einen geschmückten Führerschein für das bestandene Gerät ans Hauptmenü geheftet. Und ist man endlich perfekter Baustellenchaot, darf man zu guter Letzt noch ein paar hübsche

gramm jedoch: Es sind keine umständlichen Installationen nötig (nur bei der Soundkarte kann es Probleme geben, die per Hand behoben werden müssen), und schon kann man ohne Umschweife die Baustelle in Schutt und Asche legen. ah

Kids on Site

Wertung:



Grafik:



Sound:



Hersteller: Digital Pictures,
Preis: ca. 100 DM

Baggern ist nicht alles, und so wird der Spaß am "Spiel" schnell fade

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

Abgefahren

Perfekte 3D-Grafiken in dieser Mischung aus Arcade, Rennsim, Flugsim und Kampfspiel

Nicht erst seit "Magic Carpet" wissen sowohl Spielefreaks als auch die Kollegen der schreibenden Zunft, daß die Firma Bullfrog eine der ersten Adressen in Sachen gute Spiele ist. Nun kündigt das Label mit HI-OCTANE eine Kampf- und Rennsimulation an, die natürlich noch beweisen muß, was sie tatsächlich bringen wird.

Die E3-Spielemesse in Los Angeles bot kürzlich einen der besten Plätze, um Neuerscheinungen in Sachen PC-Unterhaltung geschickt zu präsentieren. So lud auch Cathy Campos, die Pressesprecherin der Firma Bullfrog, zur Vorstellung von Hi-Octane ein. Er-



Die Raketen sind zum Abschuß bereit

Im Spiel begibt man sich auf direktem Weg ins 21. Jahrhundert. Normale Autos, wie sie heute die Straßen befahren, sind längst Vergangenheit. Und überhaupt ist die Lage der Welt in jeder Beziehung ziemlich trostlos. Die Häuserschluchten der Großstadt sind grau und trist, Hoffnung keimt nur noch am Rande auf. Nur

noch auf den Straßen ist die große Freiheit, Unterhaltung gibt's - wenn überhaupt - nur auf dem grauen Asphalt.

Besonders beliebt sind Rennen, genauer gesagt: Hov-Car-Rennen. Mit Veranstaltungen wie der Formel 1 haben die allerdings fast gar nichts gemein. Es geht nur um eins: ums nackte Überleben.

Mit einem von sechs angebotenen Hov-Cars brettert man durch die Straßen der Stadt, durch Einöden

Hi-Octane PREVIEW

oder Wüsten. Am Steuer der gepanzerten Fahrzeuge geht's mit mehr als 600 km/h durch die Gegend, und mit allen zur Verfügung stehenden Waffen muß man sich der kampflustigen Gegner erwehren.

Wie man es von guten 3D-Kampf- und Fahrsimulationen erwartet, liegen natürlich eine Menge nützlicher Extras herum und können eingesammelt werden. Das ganze ist besonders in der SVGA-Auflösung fantastisch anzuschauen. Besonders interessant ist auch ein 12-Spieler-Modus, der ein heißes Match gegeneinander im Netz erlaubt.

Wahrscheinlich wird schon in der nächsten Ausgabe Genaueres über Hi-Octane zu berichten sein. Man darf gespannt sein, ob das Programm hält, was die Präsentation versprach.

vb

Sieht fast aus wie eine eingebaute Stalinorgel

ste Eindrücke lassen hoffen, daß Bullfrog zum wiederholten Male einen Hit landen wird.



Das könnte ein Treffer sein

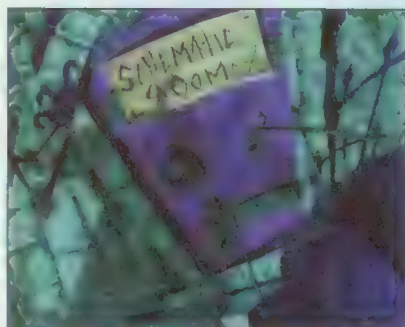
Das war wirklich haarscharf daneben





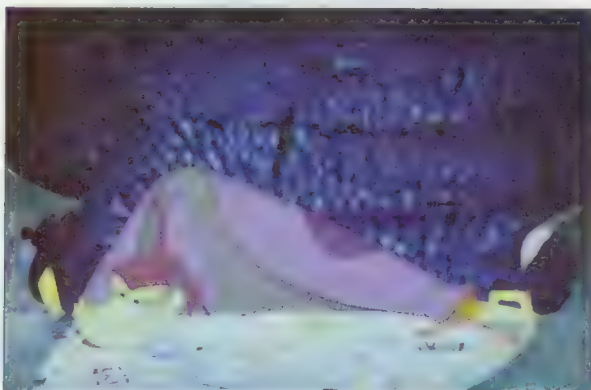
Wie der Redakteur
kurz vor Redaktions-
schluß

Braindead 13 PREVIEW



Bizarre Räume,
geheimnisvolle
Türen – es wird
gruselig bei
Braindead 13

Abkupfern kann jeder! Wenn ein Spielprinzip aber übernommen und um einiges verbessert wird, dann kann mehr als eine Kopie dabei herauspringen. BRAINDEAD 13 von Readysoft/Empire könnte ein entsprechendes Beispiel werden.



Fritz denkt sich neue
Fallen aus

Mit der Nase im Wind

Komm, Fritz

Bei dem Titel **Braindead 13** mag manch einer an die (fast) gleichnamige Splatter-

Filmparodie von Peter Jackson denken. Aber weit gefehlt! Hätten die Entwickler von Readysoft/Empire diesem Spiel den Titel "Improved Dragon's Lair" gegeben, würde das den Nagel auf den Kopf treffen.

Daß man sich eines Klassikers bedient hat, wird nicht einmal bestritten – im Gegenteil. "Wir alle haben Dragon's Lair und Space Ace nächtelang gezockt, aber das dauernde Sterben, der lineare Spielablauf und immer wieder die gleichen Bilder nervten mit der Zeit", erklärte Empires Pressesprecher Nick Walkland während der Computerspielemesse ECTS.

Was diese Punkte angeht, wird Braindead 13 deutlich anders sein als das Vorbild. Nunmehr hat man die freie Wahl der Handlungsorte, entscheidet selbst, in welche Richtung man laufen will, und besitzt unendlich viele Leben! Spieler verkörpern den jungen Computerservicetechniker Lance, der eines Nachts ins Schloß eines gewissen Dr. Neurosis gerufen wird. Zu dumm, daß der Held bei seiner Reparaturarbeit von einem unschönen Vorhaben des Schloßbesitzers erfährt. Der will nämlich die Welt erobern, und

damit Lance es nicht weitererzählt, ruft der Doc das Faktotum Fritz auf den Plan, einen höchst unliebsamen Gegner.

Die einzige Möglichkeit, mit dem Leben davonzukommen, besteht in der Zerstörung aller im Schloß befindlichen Computerterminals. Das allerdings ist leichter gesagt als getan, denn der Weg ist mit zahlreichen Fallen gespickt...

Bunt und witzig

Wie beim Vorbild Dragon's Lair gibt es einige spektakuläre Sterbeszenen, die aber keineswegs als brutal oder jugendgefährdend bezeichnet werden können. So gelangt Lance beispielsweise an eine Wegekreuzung, nimmt prompt die falsche Abzweigung, wird aus dem Bild "herausgezogen", und kurz darauf sieht man einen Riesenfrosch, der rülp-send Lances Käppi ausspuckt. Vor allem die handgezeichneten Animationen im Stil der guten alten Warner- und Disney-Comics zeichnen das Spiel aus, dessen Originalversion in England bereits seit Anfang Mai verkauft wird. Hierzulande könnte es dagegen mit dem Release noch etwas dauern, denn das kanadische Programmiererteam Readysoft möchte sicherstellen, daß eine angepaßte Fassung auch tatsächlich korrekt funktioniert. □

kate

Dirk, Fritz und Co.

Der Oldie Dragon's Lair hatte ein für frühere (C-64-)Zeiten neues Spielprinzip: Ein Comic lief ab, der Spieler mußte im richtigen Moment den Joystick in eine bestimmte Richtung drücken, und schon kam Held Dirk ein Stück weiter – oder endete z.B. im Würgegriff einer Seeschlange. Wieder von sich reden machte das Spiel, als es via Laserdisk fürs LDG auf den Markt kam, für ein CD-System, das sich trotz großen Aufwands nicht so recht durchsetzen konnte.

Daß Readysoft sich des Klassikers und seines direkten Nachfolgers Space Ace annahm und genau die Punkte änderte, die von fast allen Fans bemängelt wurden, gefällt mir altem Dragon's-Lair-Dauerzocker natürlich sehr. Während der ECTS hatte ich Gelegenheit, Lance und Fritz in Aktion zu sehen – und ich kann ruhigen Gewissens behaupten, daß Braindead 13 das Zeug dafür hat, Empires bislang größter Erfolg zu werden.

Klaus

PC Spiel-Umfrage

TRONIC-Verlag
Redaktion PC Spiel
Bremer Straße 10a

37269 Eschwege



Was wir schon immer über Euch wissen wollten, wagen wir nun zu fragen! Vier Ausgaben der PC Spiel hat es bereits gegeben, die vorliegende ist die fünfte - genug Material für Euch, um Euch ein ziemlich umfassendes Bild von uns und unserer Arbeit zu machen. Andersherum ist es etwas schwieriger. Ob wir Euch mit unserem Magazin tatsächlich das bieten, was Ihr erwartet, das können wir nur vermuten. Also frisch von der Leber weg: Sagt uns Eure Meinung!

Damit Euch das etwas leichter fällt, haben wir den folgenden Fragebogen ausgearbeitet. Wir würden uns freuen, wenn Ihr Euch die Zeit nehmt und ihn sorgfältig ausfüllt. Unter allen Einsendern, die den Fragebogen bis zum **12. Juli 1995** (Datum des Poststempels) ausgefüllt an den Tronic-Verlag zurücksenden, verlosen wir **10 Jahresabonnements der "PC Spiel"**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Absender:

Name, Vorname

Straße

PLZ

Ort

Telefon

Angaben zur Person

Geschlecht:

☐ männlich

☐ weiblich

Alter: _____ Jahre

Beruf:

☐ Schüler

☐ Auszubildender

☐ Student

Ausbildung:

☐ Hauptschule

☐ Realschule

☐ Gymnasium

☐ Studium

☐ andere: _____

Wie ist Dein PC ausgestattet?

Prozessor:

☐ 386SX

☐ 386

☐ 486SX

☐ 486

☐ Pentium

☐ anderer: _____

Prozessor-Taktrate:

_____ MHz

Hauptspeicher:

_____ MB

Betriebssystem:

☐ MS-DOS Version: 5.x

☐ MS-DOS Version: 6.x

☐ andere: _____

☐ Windows Version: 3.1

☐ andere: _____

☐ Novell DOS

☐ OS/2

☐ anderes: _____

Festplatte (Kapazität):

_____ MB

Monitor (Bildschirmdiagonale):

☐ 33,5 cm (14 Zoll)

☐ 44 cm (17 Zoll)

☐ anderer: _____

Grafikkarte:

☐ VGA

☐ Super-VGA

☐ andere: _____

Soundkarte:

☐ keine

☐ SoundBlaster o. kompatibel

☐ andere: _____

CD-ROM-Laufwerk:

☐ keins

☐ Singlespeed

☐ Doublespeed

☐ anderes: _____

Modem (Übertragungsrate/bps):

☐ kein Modem

☐ 2400

☐ 9600

☐ 14.400

☐ 19.200

☐ ISDN-Modem

☐ andere: _____

☐ Maus

☐ Joystick

☐ Drucker

☐ MPEG-Karte

☐ andere Erweiterungen: _____

Ich beschäftige mich regelmäßig mit folgenden

Programmkategorien:

☐ Spiele

☐ DFO

☐ Grafik und Bildbearbeitung

☐ Textverarbeitung

☐ Datenbanken

☐ Tabellenkalkulation

☐ Programmierung

☐ andere: _____

Besitzt Du andere Rechner oder Konsolen?

☐ Amiga

☐ Amiga CD32

☐ Macintosh

☐ Mega Drive

☐ Mega CD

☐ SNES

☐ Game Boy

☐ andere: _____

Planst Du, Deine Ausstattung in den nächsten sechs Monaten zu erweitern oder zu verbessern?

☐ ja

☐ nein

Wenn ja, was willst Du für Deinen PC auf jeden Fall anschaffen oder aufrüsten?

☐ Prozessor

☐ Hauptspeicher

☐ Festplatte

☐ Betriebssystem: _____

☐ Monitor

☐ Grafikkarte

☐ Soundkarte

☐ CD-ROM-Laufwerk

☐ Modem

☐ Drucker

☐ anderes: _____

Ich werde mir folgende Software zulegen:

Ich plane, folgenden Rechner bzw. folgende Konsole anzuschaffen:

☐ Amiga 500

☐ Amiga CD32

☐ Macintosh

Fragebogen

- ☐ 3DO
- ☐ Jaguar
- ☐ Saturn
- ☐ CD-i
- ☐ Game Boy
- ☐ andere: _____

Ich will innerhalb der nächsten sechs Monate insgesamt ...

- ca. _____ DM in meine Hardware-Ausstattung,
- ca. _____ DM in meine Software-Ausstattung,
- ca. _____ DM in den Kauf von Spielen investieren.

Wie viele Computerspiele besitzt Du?

- ☐ weniger als 5
- ☐ 5-20
- ☐ 20-50
- ☐ mehr als 50

Wie viele Computerspiele hast Du im letzten Jahr neu angeschafft, und was hast Du dafür ausgegeben?

- ☐ keine
- ☐ Ich habe ca. _____ Spiele neu angeschafft und ca. _____ DM dafür ausgegeben.

Bekommst Du Computerspiele geschenkt?

- ☐ Nein
- ☐ Ja, ich habe im letzten Jahr ca. _____ Spiele im geschätzten Wert von ca. _____ DM geschenkt bekommen.

Wo kaufst Du Computerspiele am häufigsten?

- ☐ Kaufhaus
- ☐ Computerhändler
- ☐ Fachgeschäft
- ☐ Fachversand
- ☐ Second Hand
- ☐ anderswo: _____

Kaufst Du häufig spontan neue Computerspiele, oder planst Du Anschaffungen und stellst Preisvergleiche an?

- Wenn ich neue Computerspiele kaufe, stelle ich vorher
- ☐ nie
- ☐ selten
- ☐ meistens
- ☐ immer
- Preisvergleiche an

Welche Kategorien von Computerspielen spielst Du am liebsten?

- ☐ Jump'n'Run (z.B. Prince of Persia)
- ☐ Shoot'em Up (z.B. Raptor)
- ☐ Beat'em Up (z.B. Street Fighter)
- ☐ Adventure (z.B. Leisure Suit Larry)
- ☐ Rollenspiel (z.B. Ultima)
- ☐ Strategie (z.B. Battle Isle)
- ☐ Managementsimulation (z.B. SimCity)
- ☐ Reaktion (z.B. Tetris)
- ☐ Denk u. Knobel (z.B. Sokoban)
- ☐ Rennsimulation (z.B. IndyCar Racing)
- ☐ Flugsimulation (z.B. MS Flugsimulator)
- ☐ Schiffssimulation (z.B. Aces of the Deep)
- ☐ Sportsimulation (z.B. FIFA Soccer)

- ☐ Automaten simulation (z.B. Pinball Dreams)
- ☐ Gesellschafts- und Kartenspiel (z.B. Monopoly, Skat)
- ☐ Edutainment (z.B. Putt Putt Joins the Parade)
- ☐ andere: _____

Interessierst Du Dich für Sharewarespiele, Budgetspiele (preisgünstige Neuauflagen älterer Titel), Werbespiele oder Spielesammlungen auf CD?

- Ja, ich interessiere mich für
- ☐ Sharewarespiele
- ☐ Budgetspiele
- ☐ Werbespiele
- ☐ Spielesammlungen auf CD

Wo holst Du Informationen über interessante neue Computerspiele ein?

- ☐ Werbung
- ☐ bei Freunden
- ☐ aus Spiele-Demos
- ☐ aus Spieletests in Zeitschriften
- ☐ aus Vorführungen und mit Testspielen beim Händler
- ☐ anderswo: _____

Welches ist für Dich das letzten Endes entscheidende Kriterium beim Kauf eines Computerspiels?

- ☐ Empfehlungen von Freunden
- ☐ Testergebnisse in Zeitschriften
- ☐ Werbeaussagen
- ☐ Preis
- ☐ eigener Augenschein
- ☐ anderes: _____

Wie viele andere Personen lesen in Deiner Ausgabe der PC Spiel?

- Außer mir lesen regelmäßig ca. _____ Personen in meiner PC SPIEL

Liest Du regelmäßig andere Computerzeitschriften?

- ☐ Ja
- ☐ Nein

Wenn ja, welche anderen Zeitschriften kaufst oder liest Du regelmäßig?

- Spieletitel:
- ☐ Power Play
- ☐ PC Games
- ☐ PC Joker
- ☐ Play Time
- ☐ PC Player
- ☐ andere Spielezeitschriften: _____

Allgemeine Computertitel:

- ☐ PC Welt
- ☐ PC Praxis
- ☐ Chip
- ☐ DOS International
- ☐ c't
- ☐ PC Professional
- ☐ Highscreen Highlights
- ☐ PC direkt
- ☐ In'side MULTIMEDIA
- ☐ andere Fachzeitschriften: _____

Sind CD-ROMs auf Computerzeitschriften für Dich ein Kaufargument?

- ☐ Ja
- ☐ Nein

Wenn ja, welche Inhalte auf CD-ROMs interessieren Dich besonders?

- ☐ Spiele
- ☐ Demos
- ☐ Anwendungsprogramme
- ☐ Shareware
- ☐ Videos und Animationen
- ☐ Bilder und Grafiken
- ☐ Sounds
- ☐ Updates und Bugfixes
- ☐ Audiotracks
- ☐ Werbung
- ☐ anderes: _____

Was schätzt Du, wieviel Zeit verbringst Du durchschnittlich mit Computerspielen?

- ca. _____ Stunden ☐ pro Tag
- ca. _____ Stunden ☐ pro Woche
- ca. _____ Stunden ☐ pro Monat

Spielst Du regelmäßig mit Freunden/gegen Freunde Computerspiele?

- ☐ Nein
- ☐ Nein, aber Mehrpersonenspiele würden mich durchaus reizen
- ☐ Ja
- ☐ Ja, am liebsten Mehrpersonenspiele

Magst Du auch Spiele ohne Computer (Monopoly, Skat usw.)?

- ☐ Ja
- ☐ Nein

Welche besonderen Interessen neben dem PC verfolgt Du in Deiner Freizeit?

- ☐ Kino
- ☐ Video/Fernsehen
- ☐ Musik
- ☐ Sport
- ☐ andere: _____

Wie beurteilst Du die PC Spiel, die Heft-CD und die einzelnen Rubriken? (1=sehr gut, 5=äußerst schlecht)

- Umfang : _____
- Layout : _____
- CD : _____
- + Spotlight : _____
- + Report : _____
- + Thema : _____
- + Spielfeld, Auf einen Blick : _____
- + Spielfeld, Tests und Preview : _____
- + Lupe : _____
- + Werkstatt : _____
- Sammel-Comic : _____
- Heft im Heft : _____

Welche zusätzlichen Themen würdest Du in der PC Spiel gerne behandelt sehen?

Hast Du andere Verbesserungsvorschläge für Heft oder CD?



o war ich noch stehengeblieben? Ach ja, ich wollte erzählen,

wie ich die goldene Gürtelschnalle des Fischhändlers bekam. Dazu war erst mal ein wenig Vorarbeit nötig. Durch den L-Raum besuchte ich die Kaputte Trommel in der vorhergehenden Nacht. Dort fing ich ein Gespräch mit dem nervösen Burschen an. Als ich ihn auf das Bild hin ansprach, drehte er den Kopf weg, und ich konnte sein Trinkglas umdrehen. Das ist in der Trommel das offizielle Zeichen für den Start der allabendlichen Saalschlacht.

Um die sofort ausbrechende Keilerei zu beenden, mußte Deutirius, der Türsteher, seinen

...die Stadt vom Drachen befreien

DISC WORLD, TEIL 2

den Pflaumen vertauschte. Der Fischhändler hatte danach nichts mehr dagegen, daß ich die Gürtelschnalle nahm und mit den anderen Goldteilen zum Drachen brachte.

Trau keinem Lindwurm! Eigentlich dachte ich ja, der Drache würde sich über seine Befreiung freuen und mir, dem großen Magier, dankbar sein. Aber von wegen: Die Flugechse wollte sich jetzt hauptsächlich an den Sektenmitgliedern rächen und danach unliebsame Mitwisser (MICH!) aus dem

schläge der beiden Bücher und versteckte mich.

Wenig später konnte ich beobachten, wie die Sekte statt des Drachens einen riesigen Pudding heraufbeschwor. Die Stadt war gerettet! Von mir! Als ich jedoch meinen heldenhaften Triumph verkünden wollte, stieß ich auf einen Fehler in meinem Plan. Nachdem ich verhindert hatte, daß der Drache überhaupt erschien, wollte mir natürlich auch keiner glauben, daß ich ihn besiegt hatte. In einem Streitgespräch mit dem Patriar-

fuhr ich, daß man einen Helden mit einer Chance von einer Million zu eins an diversen Merkmalen erkennt. Man benötigt ein heldenhaftes Muttermal, Tarnung, Maske, einen gewaltigen Zauberspruch, ein magisches Artefakt und ein Schwert das "ping" macht.

Die Tarnung war einfach. Mit dem Spachtel aus der Küche kratzte ich in den Schatten ein wenig Asche von der unverputzten Wand. Der Erzkanzler hatte seinen Hut im Arbeitszimmer vergessen, wo ich ihn mir holte. In der Trommel trank ich heldenhaft einen Klatschianischen Kaktusschnaps und band den darin befindlichen Wurm an ein Stück Schnur. Bei der ehemaligen Drachensekte bekam ich ein Liebestrank-Sahnetörtchen. Auch Bertha wußte etwas über Helden zu berichten, und im Versteck des Diebes fand ich ein Messer. Im Wald wartete der Barbier noch immer auf seine Verabredung, also konnte ich in seinem Geschäft die Schere und den Terminkalender einsacken.

Der Psychiater war mittlerweile in die Bewegte-Bilder-Branche eingestiegen und hatte



Posten verlassen, und ich konnte mit der Leiter einen Schlegel des Trommel-Kneipenschilds ausleihen, natürlich! Zurück ging's durch den L-Raum in die Universität. Im Speisesaal einmal auf den großen Gong gehauen: Schon kam der Lehrling aus dem Garten gerannt, um Essen zu fassen. Dabei vergaß er seine Pflaumen, die ich mitnahm.

In Nanny Oggs Hütte im dunklen Wald füllte ich den Topf von der Straßenecke mit etwas Pudding. Nanny Ogg verkauft so viel von ihrem Pudding, weil sie einen Liebestrank untermischt und die Leute ganz wild darauf sind. Beim Fischhändler fing ich den Oktopus mit einem Stück Schnur. Nachdem ich Krake und Pudding zusammen in den Lokus des Fischhändlers geworfen hatte, mußte ich nur noch dessen Verdauung anregen, indem ich im unbeobachteten Moment den Kaviar mit

Weg räumen. In meiner Not fiel mir nur ein, daß ich verhindern mußte, daß der Drache überhaupt erst beschworen wurde. Es galt, ein wenig mit dem L-Raum zu tricksen.

Auf dem Platz konnte ich einen Teppich von Nanny Ogg erstehen. Nachdem ich ihr diverse Komplimente gemacht

chen bestand ich ein klein wenig zu laut darauf, daß ich felsenfest an Drachen glaube. Jedenfalls erschien der Lindwurm wieder, und diesmal sollte ich ganz allein dafür verantwortlich gemacht werden.

Nur ein Held kann einen Drachen mit einer Chance von einer Million zu eins im direkten



hatte, war die Gute so abgelenkt, daß ich ihr Puddingrezeptbuch klauen konnte. Mit dem Buch ging ich durch den L-Raum zu einem Zeitpunkt, bevor der Dieb das Buch gestohlen hatte, vertauschte die Um-

Kampf bezwingen. Also war es Zeit für mich, das Heldenhandwerk zu lernen.

Act III

Nach einem Gespräch mit der heldenhaften Stadtwache er-

Norma Jean eine große Karriere versprochen. Nach einigen Versuchen bekam ich ein Otto-gramm des kommenden Stars in den Terminkalender. Da ich gerade in der Gegend war, erstand ich bei Dibbler einen Blut-

LUPE

egel, der mir freien Durchgang bei den Palastwachen garantierte. Mit dem Messer schnitt ich den Riemen der Müllmaschine durch.

Als ich ein Ei vom Stand ansehen wollte, kam ich zu einer kleinen Schlange. Mit Dünger und Stärke formte ich die Amphibie so um, daß ich sie gegen Windel Poons Besenstiel austauschen konnte. Auch die Amazone wußte einiges über Heldentum zu sagen. Am Brunnen im Wald bekam ich etwas Wasser und mit Hilfe des Schraubenziehers auch eine Kurbel. Den armen Barbier beglückte ich mit dem Ottogramm. Aus dem Bad des Narren nahm ich die Bürste. Den Spaßmacher selbst fand ich im Kerker im Palast.

Nach ein paar Umdrehungen mit der Kurbel gab Lachi ein Schwert heraus, und das Skelett hatte einen Knochen für mich übrig. In einem Loch neben der Zelle fing ich mit dem bekannten Wurmtrick eine Ratte. Nach genauer Begutachtung des Na-



te ich den Knochen in den Leimtopf und nahm auch gleich noch ein Spielzeug mit, weil sich die Dinger bisher immer als nützlich erwiesen hatten.

Der klebrige Knochen war genau das richtige Mittel, um den Hund bei der Pension zu beruhigen. Im Bad des Gästeraums gab ich etwas Seife in meinen Wassertopf. Der Seemann im Biergarten wurde nach einem Drink sehr gesprächig und wollte mir verraten, wie ich ein Muttermal bekä-

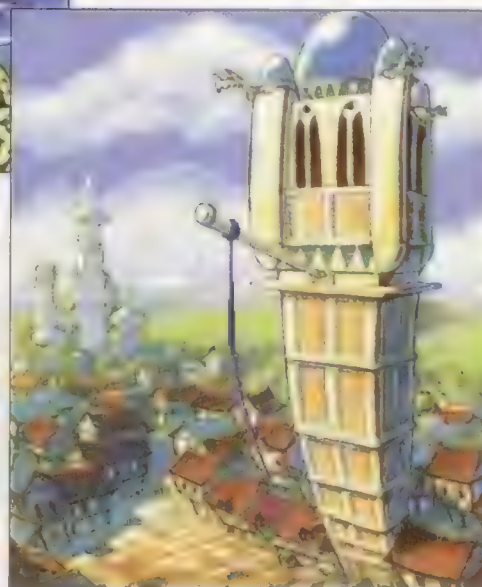
Pfeife des Seemanns vom Rand der Welt.

Im Hut des Erzkanzlers war jedoch eine Endloskette aus Taschentüchern. Ich knotete das provisorische Fallreep an der Lampengabel fest und holte die Pfeife von A-Tuins Panzer zurück. Der Seemann schickte mich voller Freude

wasser und Bürste das Nummernschild des Eselskarrens reinigte, erfuhr ich die Adresse von Lady Ramkin (Käsedick?). Auf dem Dachtrainingsgelände der Assassinen schnitt ich mit dem Messer die vorsorglich festgebundene Leiter los, was wieder einen Meuchelmörder auf die Bretter schickte. Als der gestürzte Mann die Nummer des Eselskarrens wissen wollte - der ihn, wie er meinte, überfah-

ren hatte -, gab ich ihm einen Hinweis. Wenig später saß der Esel im Pranger, und ich konnte mit der Schere einen falschen Bart aus seinen Schwanzhaaren basteln.

Danach wollte ich mal sehen, was Lady Ramkin, die Besitzerin des Drachenhofs, mit der Sache zu tun hatte. Ich sah mir die Drachenkäfige



zum Barbier und der wiederum zum Gassenjungen. Nach einer

genau an und konnte nach einer blitzschnellen Klop-an-und-



gers entdeckte ich einen Reißverschluß und kam so seiner dämonischen Natur auf die Schliche.

Der Alchimist produzierte mittlerweile Popcorn für die wachsende Filmindustrie. Durch einen Preistip konnte ich den Forscher loswerden und die Kamera mit dem Rattendämon wieder funktionsfähig machen. Im Spielzeugladen tauch-

me. Vorher sollte ich jedoch erst seinen Papagei einfangen.

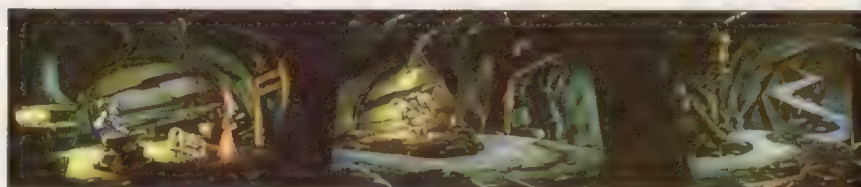
Dazu erhielt ich eine Pfeife. Ich fand das Tier erst, als ich am Ende der Welt in die Pfeife blies. Mit einem Feuerwerkskörper und dem per Besenstiel verlängerten Netz konnte ich den Vogel einfangen. Allerdings fiel mir dabei die

Bungee-Übung mit Gummiband und dem Fahnenmast war ich im Besitz des benötigten Muttermals.

Als ich die Stallungen genauer untersuchte und mit Seifen-

lauf-dann-schnell-ums-Haus-Aktion die Rosette, die Leine und einen Nagel ergatterte.

Die Stadtwache verriet mir im Anschluß daran, wo man ein Schwert stimmen lassen kann.





wollte ihn aus dem Keller holen, weil es dort eine Fuchsplage gab. Hinter der Tür in der Pension fand ich einen Boogeyman mit Kleintierfixierung. Nachdem ich die Tür losgeschraubt hatte, zog er in den Kel-

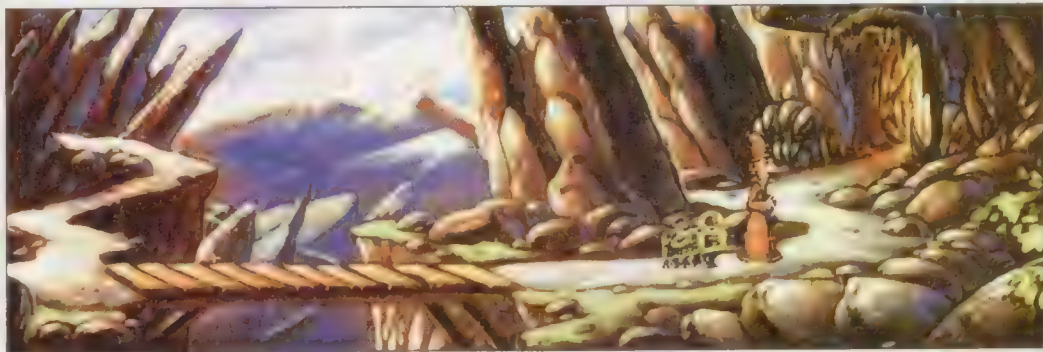
ter zurück in der Trommel fand ich einen Angeber, der angeblich das Versteck von Offlers Tempel kannte. Ich kombinierte das Foto des Schafs mit dem Oktopus-

Als ich den Standort des Tempels erfahren hatte, kam es zu einem Duell mit ei-

Im Tempel fand ich eine Augenbinde, die ich anzog, nachdem ich die Kiste an die Leine genommen hatte. Das Auge des Offler tauschte ich in Indiana-Jones-Manier gegen den mit Sand gefüllten Geldbeutel aus. Nun mußte ich nur noch den Dozenten für neue Runen auf Helden hin ansprechen, in der Bibliothek ein Zauberbuch lesen, und ich war der Held, der ein Duell mit einem Drachen wagen konnte.

Showdown

Auf dem Platz hatten sich eine Menge Leute versammelt, um



von dem Sahnetörtchen gegessen hatte (Yuk!).

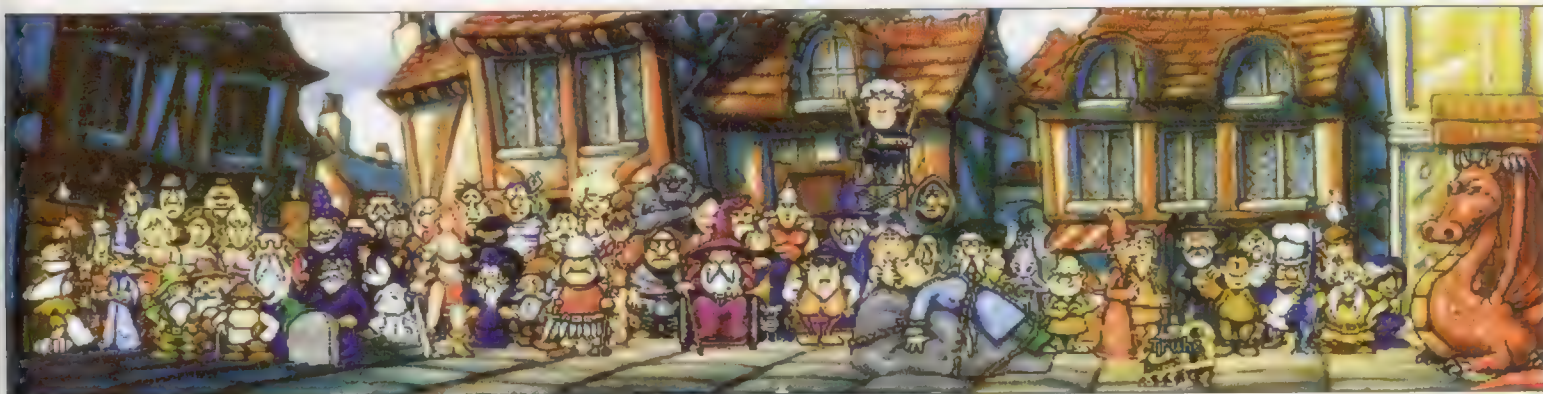
In der Kaputten Trommel gab es zwar Wein, aber niemand

ler der Trommel, und ich konnte mir problemlos einen Krug Wein besorgen und beim Zwerg das Schwert stimmen lassen.

nem Priester. Ich gewann schließlich mit Hilfe des Teppichs, den ich von Nanny erworben hatte.

Lady Rankin zu opfern. Ich nahm der Wehrlosen ihren Schlüssel ab, ging zu den Drachenställen und holte mit ein paar energischen Mausclicks Mambo den Sechzehnten als Unterstützung. Nachdem ich den Jungdrachen mit einem Feuerwerkskörper gefüttert hatte, mußte ich nur noch das restliche Liebestrank-Sahnetörtchen auf den Drachen anwenden und hatte es diesmal wirklich geschafft, die Stadt von der Drachenplage zu befreien. □

tom



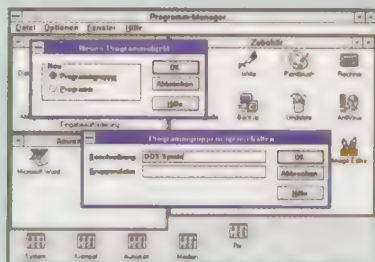
Startrampe Windows

Insbesondere wenn es um Action-Spiele geht, setzen die meisten Spielehersteller immer noch auf das gute alte DOS. Das sollte Windows-Anwender jedoch nicht daran hindern, ihre Fenster-Oberfläche auch als High-End-Spielestartrampe zu benutzen. Lift off!

1. Vorbereitungen

Bevor Ihr Windows startet, solltet Ihr das einzubindende DOS-Programm vollständig und lauffähig installiert haben. Stellt anhand des Handbuchs fest, wieviel und welche Art von Speicher (konventioneller Speicher, EMS, XMS) das Programm benötigt. Sofern Ihr eine eigene Programmgruppe für Eure DOS-Spiele einrichten wollt, geht Ihr folgendermaßen vor:

1. Wählt den Menübefehl *Neu...* im *Datei*-Menü des Programm-Managers.
2. In der daraufhin erscheinenden Dialogbox wählt Ihr das Optionsfeld *Programmgruppe* und klickt auf die Schaltfläche *OK*.
3. Gebt eine Bezeichnung Eurer Wahl (etwa "DOS-Spiele") in das Textfeld *Beschreibung* der Dialogbox *Programmgruppeneigenschaften* ein (das Textfeld *Gruppendatei* braucht Ihr nicht auszufüllen, da Windows den Dateinamen der Gruppendatei automatisch erzeugt), und wählt die Schaltfläche *OK*.



Da OS/2 Warp & Konsorten statisch noch immer keine große Rolle spielen, präsentiert sich die Betriebssystem-Welt zur Zeit als im wesentlichen zweigeteilt: Anwendungen (also "ernsthafte" Programme zum Arbeiten) gibt es mittlerweile fast nur noch für Windows; der wie wild boomende Spielmarkt setzt dagegen nach wie vor auf den Betriebssystem-Veteranen DOS - insbesondere, wenn es sich um Spiele handelt, die sehr viel Action auf den Bildschirm bringen.

Weil nämlich im harten Konkurrenzkampf jedes bißchen Performance zählt, greifen die Spieleprogrammierer gern am Betriebssystem vorbei direkt auf die Hardware zu (die Grafikkarte beispielsweise) und bele-

2. Erstellen der PIF-Datei

1. Startet den PIF-Editor (Ihr findet ihn in der Programmgruppe *Zubehör*). Achtet darauf, daß die Option *386 erweitert* im *Modus*-Menü aktiviert ist.
2. Gebt den Namen der Programmdatei (EXE- oder BAT-Datei), mit dem das Spiel von der DOS-Ebene aus gestartet würde, in das Textfeld *Programmdateiname* ein. Beispiel: "DARK.EXE".
3. Gebt den Titel, unter dem das DOS-Spiel im Programm-Manager erscheinen soll, in das Textfeld *Programmtitel* ein. Beispiel: "Dark Forces".
4. Falls im DOS-Startbefehl zusätzliche Angaben enthalten sein sollen oder müssen (Startparameter, Levelaufrufe etc.), gebt diese in das Textfeld *Programmparameter* ein.
5. Gebt den Namen des Programmverzeichnis, aus dem heraus das Spiel üblicherweise gestartet wird, in das Textfeld *Anfangsverzeichnis* ein. Beispiel: "C:\GAMES\IDARK".
6. Sofern es sich um ein Spiel mit hochauflösender Grafik (ab 640 x 480 Pixel) handelt, checkt Ihr die *Bildschirmspeicher*-Option *Hohe Auflösung*.
7. Gebt den Bedarf an konventionellem Arbeitsspeicher im Textfeld *KB benötigt* unter *Speicherbedarf* ein. Falls Ihr den genauen Betrag nicht kennt, tragt Ihr "0" ein und setzt *KB erwünscht* auf den Maximalwert "640".
8. Gebt den Bedarf an XMS- oder EMS-Speicher in das jeweilige Textfeld *KB benötigt* ein. Falls Ihr den genauen Betrag nicht kennt, tragt Ihr "0" ein und setzt *KB erwünscht* auf "-1". Dadurch wird immer der angeforderte Betrag zur Verfügung gestellt.
9. Da das Spiel vermutlich nicht im Textmodus läuft, checkt Ihr die *Anzeige*-Option *Vollbild*.
10. Damit das Spiel nicht an Geschwindigkeit verliert, checkt Ihr das *Ausführungs*-Kontrollkästchen *Exklusiv*.
11. Speichert Eure Einstellungen (Menü *Datei*, Befehl *Speichern*) im Windows-Verzeichnis ab. Bis auf die Endung ".PIF" bleibt der Dateiname Euch überlassen. Beispiel: "DARK.PIF".
12. Beendet die Ausführung des PIF-Editors über das *Datei*-Menü.



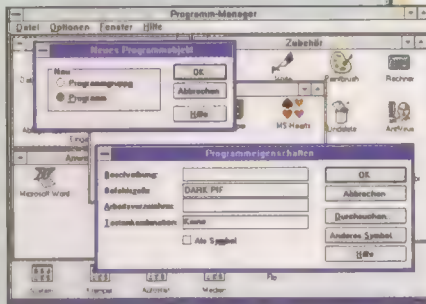
gen diese mit exklusivem Beschlag. Und das läßt eben nur ein (wehrlöses) Single-Tasking-DOS ungestraft mit sich machen; in einer Multitasking-Umgebung wie Windows würden solche Aktionen unweigerlich zum Absturz führen.

Jedem Spielchen recht getan ...

Daß die meisten Spiele nur unter DOS laufen, bedeutet jedoch nicht, daß man sie auch nur von der DOS-Ebene aus starten kann. Im Gegenteil! Ein Start aus Windows heraus ist nicht

3. Einbinden in den Programm-Manager

1. Öffnet die Programmgruppe, die das DOS-Programm enthalten soll, oder aktiviert diese durch einen einfachen Mausklick.
2. Wählt **Neu...** aus dem **Datei**-Menü des Programm-Managers.
3. In der daraufhin erscheinenden Dialogbox wählt Ihr das Optionsfeld **Programm** und klickt auf die Schaltfläche **OK**.
4. Es erscheint die Dialogbox **Programmeigenschaften**. Gebt nun den Namen der zuvor erzeugten PIF-Datei in das Textfeld **Befehlszeile** ein. Beispiel: "DARK PIF". (Beschreibung und Arbeitsverzeichnis entnimmt Windows der PIF-Datei.)
5. Klickt auf die Schaltfläche **OK**.



nur (fast immer) möglich, er bringt mitunter sogar erhebliche praktische Vorteile mit sich.

Denkt nur mal an die diversen Startprozeduren Eurer Lieblingsspiele. Mit der Eingabe des Programmdateinamens ist es selten getan. Fast jedes Spiel erfordert eine bestimmte Startkonfiguration: die einen brauchen soundsoviel EMS, die an-

tümlich mit diversen Startdisketten. Eine einheitliche und durchweg funktionierende DOS-Startoberfläche für *alle* Spiele hat die Welt noch nicht gesehen.

... ist ein Ding, das nur Windows kann

Mit Windows ist das anders. Denn Windows delegiert die Ausführung eines DOS-Programms nicht nur an das DOS, wie es normale Menüoberflächen wie der Norton Commander tun; Windows richtet statt dessen jedem DOS-Programm eine eigene maßgeschneiderte DOS-Umgebung ("MS-DOS-Box") ein, einen virtuellen PC im PC, der so konfiguriert ist, wie es das Programm gerade erfordert. Daß es sich

dabei wirklich um eine (perfekt simulierte) künstliche Welt handelt, zeigt die Tatsache, daß sich sogar mehrere DOS-Programme *gleichzeitig* starten lassen - ohne sich in irgendeiner Weise in die Quere zu kommen.

Auch Spiele, die wie Dark Forces extreme Anforderungen an die Hardware stellen, lassen sich zumeist ohne Probleme in der DOS-Box (im Vollbildmodus) ausführen

deren benötigen XMS und einige tun's nur, wenn sie soviel konventionellen Hauptspeicher wie nur möglich freigeschaufelt bekommen. Weil es die allgemeingültige Konfiguration also nicht gibt, booten Spiele-Freaks ihre PCs nicht selten ganz alter-

Topaktuell ...

... vor einem Jahr

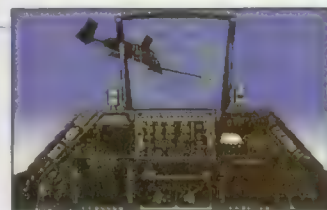


Mad: News von Ikarion ließ die Gamer in die Herstellung von Boulevardblättern hineinblicken. Rücksichtslose Lügenstories und eine gute Portion Humor machten den Nachfolger von **Mad TV** zum Klassiker. **Ravenloft** (SSI) brachte die Rollenspieler auf Trab. Die gute Grafik tröstete über das

nicht so tolle Gameplay hinweg. **Pacific Strike** von Origin thematisierte wieder einmal die luftkampftechnische Abrechnung der Amerikaner mit den Japanern.

... vor zwei Jahren

Strike Commander brach mit alten Traditionen. Origins Meisterschlag war technisch und grafisch das Referenzspiel für alle folgenden Flugsimulatoren. **Flashback** von Delphine Software hob die Plattform-Shoot'em-Ups auf neue Höhen. Das Spiel wird übrigens zur Zeit auf CD neu herausgebracht. Fischzüchter genossen mit **El Fish** von Mindscape ein breites Testfeld in Sachen Genetik.



... vor drei Jahren

Dune schlug wie eine Bombe in die Softwareszene ein. Virgins Strategie-Adventure um die Trilogie von Frank Herbert zeigte neue Wege und lieferte einen Supersoundtrack. **Humans** (Mirage) setzte die Knobelspielserie im Lemmings-Stil fort. Der **Patrizier** von Ascon zeigte ein-

mal mehr, daß es gute deutsche Games gibt. Die Handelssimulation blieb monatelang in den Charts.

... vor vier Jahren

Mega Traveller von Empire setzte neue Maßstäbe für Handelssimulationen. **Mario Andretti's Racing Challenge** war die erste wirklich fahrbare Rennsimulation, auch wenn die Grafik des Electronic-Arts-Titels nur mit dem Nötigsten aufwartete. Ebenfalls von Electronic Arts kam **Chuck Yeager's Air Combat** und zeigte, wie sich Flugsimulationen auf EGA-Grafikkarten flüssig spielen ließen.



... vor fünf Jahren

Treasure Trap von Electronic Zoo bot für Amiga-Spieler eine wochenlange Tüftelorgie. **Crackdown** (U.S. Gold) für den C-64 ließ gleich zwei Spieler durch Dungeons hetzen und Aliens killen. **Emlyn Hughes International Soccer** (Audiogenic) war der Vorläufer für alle folgenden Fußballspiele auf dem Amiga und dem Atari ST.



CUS

Audio-Spuren gehört von Marcus

Motörhead: Sacrifice (SPV Rec.)

Unglaublich, daß Frontman Lemmy im gleichen Jahr wie mein Vater geboren ist. Der Kerl (Lemmy, eh!) läßt die Baßsaiten knacken, als hätte er den Klassiker *Ace of Spades* gerade erst gestern geschrieben. Astreiner Rock'n'Roll mit dem schmutzigen, schnellen Etwas. Genau der richtige Sound für eine Runde Ballerspiel gegen Hunderte von Monstern. Die letzten Saurier um Lemmy ziehen im 20-jährigen Bestehen ihr 20. Album ab und wollen einfach nicht müde werden. Bis auf einen kleinen Hänger stehen die Songs im Zeichen von *Ace of Spades* und *Cat Scratch Fever*. Die *Sacrifice* gehört auf jeden Fall zu den Top-Five der Motörhead-Kollektion. Good guys die young, bad guys live Rock'n'Roll.

Friday: Soundtrack (Virgin Rec.)

Der neue Hip-Hop-Streifen Friday kommt mit einem Super-Soundtrack auf den Markt. Rap-Könige wie Ice Cube, Dr. Dre, Cypress Hill oder 2 Live Crew spielten dafür ihre Songs ein. Von den 15 Stücken sind leider vier reichlich schläffe Dancelloor-Nummern, die genauso dahin passen, wie die Titanic auf

die Bundesgartenschau. Der Rest der Friday ist durch die Bank weg klasse. Vor allem *Keep Their Heads Ringin'* von Dr. Dre und *Coast II Coast* von Tha Alkaholiks sind echte Geheimtips. Real cool stuff, dudes. Mein Tip: Unbedingt reinhören!

George Thorogood & The Destroyers: Let's Work Together (EMI Rec.)

Ich kann nicht sagen, wie lange George Thorogood schon im Geschäft ist. Aber er ist mindestens so lange dabei, daß er genau weiß, was Chuck Berry und Hank Williams berühmt gemacht hat. In diesem Stil legt er dann auf dem Live-Album auch los. Klassischer Rock'n'Roll ohne Schnörkel und Effekte. Spannungsgeladene Versionen von *Johnny B. Good*, *Let's Work Together* und - mein Favorit - *No Particular Place to Go*. Unterm Strich eine schnelle Scheibe mit zahlreichen Versionen von Standards der ganz Großen. Georges Live-Album ist ein echter Hammer, bei dem es die Blues-Brothers-ähnlichen Bläserbeigaben gratis gibt.

Trouble: Plastic Green Head (Bullet Proof Rec.)

Im Gegensatz zur letzten Scheibe, *Manic Frustration*, geht Trouble jetzt einen kleinen Schritt weiter in Richtung Metal-Riffs. Und das - man höre und staune - obwohl die Jungs tempo- mäßig auf die Bremse gestiegen sind. Nein, nein: Trouble rücken nicht vom

alten Stil ab, aber den Löwenanteil der Songs bestreiten doch eher die Balladen mit rauen Gitarren im mäßigen Beat. Doomige Riffs, vor denen Eric Wagner seine Weltanschauung rausbrüllt. Mir persönlich steht die "Manic Frustration" mehr (Kultstatus!), was aber nicht heißen soll, daß die "Plastic Green Head" übel ist. Sie ist halt für Metal-Begriffe ruhiger und ein bißchen melancholischer. Ohne Scherz: So müßten die Beatles nach einem Queensryche-Konzert geklungen haben.

Geteilter Sound

Wenn viele Interessenten auf eine einzelne Sache scharf sind, dann ist der Streit schon vorprogrammiert. Ein Multitasking-Betriebssystem wie Windows muß daher hoheitlich über die Zuteilung der sogenannten Ressourcen (Speicher, Laufwerke, Dateien etc.) wachen, damit diese nicht von einer einzigen Anwendung vollständig okkupiert werden.

Der Regelungsbedarf besteht auch für die Soundkarte. Weil sich aber DOS-Programme, die in der MS-DOS-Box von Windows ausgeführt werden, nicht auf Teilen verstehen, wird ihnen der Zugriff auf die Soundkarte vom zuständigen Windows-Treiber zumeist schlicht untersagt - es sei denn, es handelt sich um aufwendiger programmierte Treiber, die eine Unterstützung von MS-DOS-Programmen oder -Spielen ausdrücklich vorsehen und die Kunst des Ressourcen-Sharings beherrschen. Ein Vertreter dieser seltenen Spezies findet sich im Windows Sound System, das es in der Version 2.0 auch ohne Microsoft-Soundkarte gibt, weil es mittlerweile ebenfalls mit SoundBlaster-, Pro-Audio-Spectrum- und anderen Standard-Soundkarten zusammenarbeitet.

Um Konflikte zwischen DOS und Windows erst gar nicht aufkommen zu lassen, haben sich vor allem WaveTable-Soundkarten wie die Spea MediaFX auf einen anderen Lösungsweg begeben. Ihre Treiber emulieren nämlich eine eigenständige (SoundBlaster-) Soundkarte, die keine DMA- oder IRQ-Gemeinsamkeiten mit der physikalisch vorhandenen Soundkarte aufweist. Wo es nichts zu teilen gibt, gibt es schließlich auch keinen Ärger.

Von diesem Prinzip kann man übrigens nur lernen, falls die eigene Soundkarte nicht über so fortschrittliche Windows-Treiber verfügt. Statt einer emulierten stellt Ihr Eurer teuren WaveTable-Soundkarte einfach einen preiswerten SoundBlaster-Klon an die Seite. Ihr habt dann ebenfalls die Wahl, welche Soundkarte Ihr in den DOS- bzw. Windows-Dienst stellen wollt.

Aufgrund dieser Vorzüge, die allerdings nur im erweiterten 386-Modus zum Tragen kommen, stellt Windows die einzige Möglichkeit dar, um auch DOS-Programmen zu einer einheitlichen Startoberfläche zu verhelfen. Das Hantieren mit diversen Konfigurationen auf Startdisketten oder per Bootmenü entfällt damit. Und wer weiß, wie es geht, der statet seinen Programm-Manager mit Icons aus, über die die DOS-Programme mit dem gleichen (Maus-)Komfort zu starten sind wie jede Windows-Anwendung. Damit stehen dann DOS- und Windows-Spiele in der gleichen Programmgruppe zur Verfügung. Jetzt wächst zusammen, was zusammen gehört - zumindest in spielerischer Hinsicht.

Bißchen Arbeit

Wo Licht ist, da ist bekanntlich auch immer Schatten. So bedeutet es einen gewissen Aufwand, DOS-Programme in den Programm-Manager zu integrieren.

Dazu muß nämlich eine sogenannte PIF-Datei (Program Information File) erstellt werden, die nähere Einzelheiten über Speicherbedarf und diverse andere Anforderungen des DOS-Programms enthält. Diese PIF-Datei wird dann über ein Icon, das ausgewählt oder mit einem Icon-Editor erstellt werden muß, in eine wählbare Gruppe des Programm-Managers eingebunden.

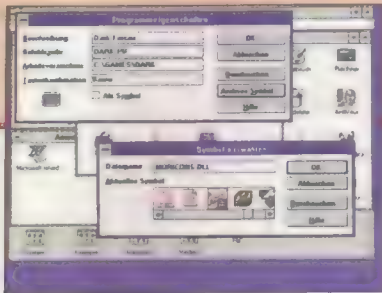
Zwar ließe sich statt dessen auch die Programmdatei (EXE-Datei) selber einbinden, bei der Ausführung des Programms würde Windows jedoch nur die DOS-Umgebung bereitstellen, die es nach dem Systemstart vorgefunden hat.

Das gilt übrigens auch für den Fall, daß das DOS-Programm direkt aus dem Datei-Manager heraus gestartet wird.

4. Zuordnen eines individuellen Icons

Da DOS-Programme im Unterschied zu Windows-Anwendungen keine Icon-Informationen besitzen, weist Windows ihnen stets das gleiche Standard-Icon zu. Falls Ihr lieber ein individuelles Icon verwenden wollt, geht Ihr folgendermaßen vor:

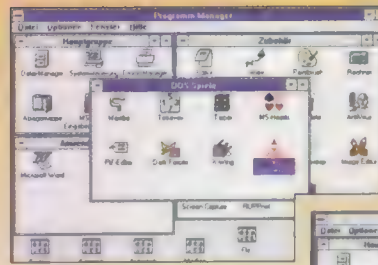
1. Markiert das entsprechende DOS-Icon, und wählt *Eigenschaften...* aus dem *Datei*-Menü des Programm-Managers.
2. Es erscheint die Dialogbox *Programmeigenschaften*. Wählt die Schaltfläche *Anderes Symbol*, und bestätigt die Meldung, daß für die angegebene Datei kein Symbol verfügbar ist, mit *OK*.
3. Windows bietet nun im Listenfeld *Aktuelles Symbol* sämtliche Icons an, die der Programm-Manager enthält. Sofern Ihr darin ein passendes Icon findet, klickt Ihr es an, und beendet die Auswahl durch zweimaliges Anklicken von *OK*.
4. Sofern Ihr kein passendes Icon gefunden habt, gebt Ihr "MORCONS.DLL" oder den vollen Pfadnamen einer ICO-Datei (z.B. "C:\ICONS\MUSTER.ICO") in das Textfeld *Dateiname* ein, und klickt auf *OK*. Markiert nun ein Icon Eurer Wahl im Listenfeld *Aktuelles Symbol*, und beendet die Auswahl durch zweimaliges Anklicken von *OK*.



Risiken und Nebenwirkungen ...

Auch wer den (einmaligen) Aufwand nicht scheut, hat keineswegs die Gewähr, daß jedes DOS-Programm in der simulierten DOS-Welt funktioniert. So kann es vorkommen, daß Windows direkte Hardwarezugriffe nicht rechtzeitig erkennt, und ein gemeinsamer Zugriff auf

nicht teilbare Ressourcen dem Spielspaß ein jähes Ende bereitet. Schlimmer als der direkte "ehrliche" Absturz sind schlechende Prozesse, die die Systemstabilität unterhöheln und nur in bestimmten Situationen zum "Hängen" von Windows führen - zumeist dann, wenn schon keiner mehr an das längst beendete DOS-Programm denkt.



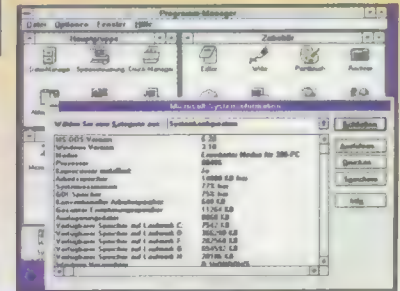
Die gemeinsame Windows-Oberfläche verbindet DOS- und Windows-Spiele mit den unterschiedlichsten Konfigurationsansprüchen

Ein Problem allgemeiner Natur ist der Streit, der zwischen Windows und einem DOS-Programm ausbricht, wenn beide die gleiche Soundkarte nutzen wollen. Das funktioniert nämlich nur, wenn der zuständige Windows-Treiber eine MS-DOS-Unterstützung ausdrücklich vorsieht oder zur Emulation einer zusätzlichen Standard-Soundkarte in der Lage ist (siehe Kasten "Geteilter Sound"). Falls das nicht der Fall ist, kommt es zwar selten zu einem Absturz, im DOS-Programm herrscht aber Stille - was das Spielerlebnis deutlich einschränkt.

Versuch macht kluch

Schließlich hängt der Erfolg der Windows-Einbindung auch von der Programmierweise ab, für die es entsprechende Richtlinien gibt. So kann sich ein

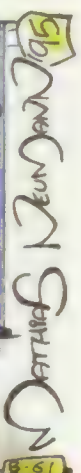
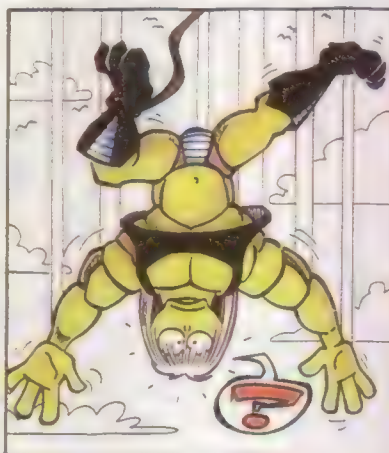
Damit es funktioniert, muß Windows im erweiterten 386-Modus laufen und über ausreichende Ressourcen verfügen



DOS-Programm nicht darauf verlassen, daß die richtige Speicherkonfiguration automatisch vorhanden ist; statt dessen muß die richtige Menge an Erweiterungsspeicher (XMS oder EMS) explizit über den zuständigen Speichermanager (beispielsweise EMM386.EXE) angefordert werden - ansonsten emuliert Windows nämlich gar nix und das Spiel bleibt in der (Festplatten-)Garage.

Es gibt also auch hier keine Patentlösungen. Deshalb halten sich die meisten Spieleproduzenten mit einschlägigen Tips auch so sorgsam bedeckt. In der Regel klappt's zwar mit der Windows-Starthilfe, für den Erfolg im Einzelfall gibt Euch jedoch kein Mensch Garantie. Versuchen solltet Ihr es trotzdem!

m



Jürgens Bücherkiste



Der Büchermarkt wächst und gedeiht. Vor allem, seit sich das Schlagwort "Multimedia" festgesetzt hat. Doch was ist überhaupt Multimedia? **Multimedia illustriert** vom Markt & Technik Buch- und Software-Verlag gibt Antworten. Man mag darüber streiten, ob eine erschöpfende Erklärung dabei ist, aber das (aus dem Englischen übersetzte) Werk belegt wenigstens in ausführlichen Illustrationen, was man überhaupt braucht, um multimedial mitzumischen. Es erklärt, wie man seinen Computer zum Multimedia-Studio ausbaut, welche Computer oder Konsolen überhaupt unter den Begriff Multimedia fallen und welche Ergebnisse man mit Hilfe der einzelnen Multimedia-Komponenten erzeugen kann. Meine Meinung: Sehr verständlich, mit viel Witz und Liebe zum Detail entstanden.

(49 DM, ISBN 3-87791-724-0)

"Wie kriegen die diese Wahnsinnsgrafik hin?" Diese Frage hat sich bestimmt jeder von uns angesichts grafisch exzellenter gestalteter Spiele schon mal gefragt. Daß dahinter viel Mathematik steckt, zeigt das Buch **PC-Grafik für Insider**, ebenfalls aus dem Markt & Technik Buch- und Software-Verlag. Das Buch mit CD-ROM zeigt mit komplexen mathematischen Formeln, Programmierbeispielen und Programmen, wie man eigene grafische "Anwendungen" gestaltet. Allerdings gehört das Werk in die Rubrik "Schwere Kost" und richtet sich vornehmlich an Computeruser, die mehr über ihren Rechner wissen. Auf der mitgelieferten CD befinden sich zusätzlich viele Beispieldateien und -bilder.

(98 DM, ISBN 3-87791-808-5)

Für die einen ist es Musik, für die anderen der längste Mißton der Welt: Dancefloor, Tekkno, House. Die "Geschmäcker" sind ja zum Glück verschieden, und selbst aus der von vielen so benannten "Billig-Computer-Musik" kann man noch was lernen. Wer mehr über den Aufbau von Tekkno- und Dancefloor-Stücken wissen will, der sollte sich **Das Dance-Pattern-Buch** von Thomas Alker aus dem Hause Schott Musik International besorgen. Alker erklärt mit vielen Illustrationen, wie Patterns und MIDI-Sequenzen aufgebaut werden, und liefert auf der zugehörigen Diskette gleich passende Beispiele. Fazit: Für diejenigen sehr zu empfehlen, die gerne mit Sound-

karte, Keyboard und MIDI experimentieren.

(59 DM, ISBN 3-7957-5105-5)

Mathematik kann ganz schön unterhaltsam sein. Außerdem hat sie eine Menge mit Spielen zu tun. Das glaubt niemand? Karl Sigmund, ein Professor aus Österreich, beweist es im Werk **Spielpläne - Zufall, Chaos und die Strategien der Evolution**, erschienen im Verlag Hoffmann und Campe. Auf der Basis einfacher Computerspiele zeigt Sigmund ohne den berühmten erhobenen Zeigefinger, wie die Natur eigene Spielregeln aufstellt, die durchaus mit den streng formalen Regeln von PC-Simulationen vergleichbar sind. Moderne Mathematik bemüht sich unter anderem, dem Plan hinter dem scheinbaren Chaos evolutionärer Entwicklungen auf die Spur zu kommen, und Spieler, die erfolgreich sein wollen, können von vielen Ergebnissen dieser Forschung profitieren.

(49,80 DM, ISBN 3-455-08579-2)



TIPS & TRICKS & PANNENHILFE

Werkstatt-

Auch als PC-Spieler bekommt man es von Zeit zu Zeit mit den Tücken der Technik zu tun. Damit Euch das Schicksal dann nicht auf dem linken Fuß erwischt, liefern wir regelmäßig Tips, Tricks und Pannenhilfe.

CD-ROM-Cache - Bitte einschalten

Auch CD-ROM-Laufwerke lassen sich in der Regel durch einen Software-Cache beschleunigen. Dabei liest das Laufwerk vorausschauend immer gleich ein paar Daten mehr ein und schreibt sie in den Arbeitsspeicher. Von dort kann sie das Programm natürlich wesentlich schneller abholen, da das erneute "Anwerfen" der trägen Laufwerkmechanik zumindest für diesen Zugriff entfällt.

Um den Cache einzurichten, müßt Ihr die Microsoft CD-Extensions (MSCDEX) in der Startdatei AUTOEXEC.BAT vor dem Cache-Programm SMARTDRV aufrufen, wie der folgende Ausschnitt zeigt

```
c:\dos\mscdex.exe /d:mscd1
c:\dos\smartdrv.exe
```

Damit es keine Probleme gibt, solltet Ihr MSCDEX ab Version 2.20 verwenden.

Thomas Nietz/m

Hilfe gesucht!

Spiel- und Simulationsprogramme gehören mit Sicherheit zu den PC-Anwendungen, die höchste Anforderungen an die Rechner-Hardware und ihre Konfiguration stellen. Deshalb habt auch Ihr bestimmt schon technische Probleme gehabt, die sich jedoch nach mehr oder weniger intensivem Nachdenken lösen ließen. Unser Angebot: Laßt auch andere Leser von Eurem Know-how profitieren, und schickt Eure Praxistips an folgende Adresse:



Redaktion
PC Spiel
Stichwort "Werkstatt-Tips"
Bremer Str. 10a
D-37269 Eschwege

Die besten Tips veröffentlichen wir an dieser Stelle. Unter allen Einsendern verlosen wir jeden Monat ein Jahresabo der PC Spiel.

CD-ROM-Cache - Bitte ausschalten

Ausnahmen bestätigen die Regel: Auch wenn er in der Regel mehr Speed bringt (s.o.), so kann der CD-ROM-Cache manchmal auch bremsend wirken. Manche Spiele (Wing Commander III beispielsweise) mißtrauen dem DOS und verfolgen statt dessen ihre eigenen Lesestrategien, wobei die ins Leere laufende Cache-Verwaltung natürlich unnötige Rechenzeit kostet. Um den CD-ROM-Cache auszuschalten, müßt Ihr SMARTDRV mit

```
c:\dos\smartdrv.exe e-
```


Tips

aufrufen, wobei "e" für den konkreten Laufwerksbuchstaben steht. Da es jedoch zu mühsam ist, die Startdatei AUTOEXEC.BAT vor und nach jedem Spielstart zu ändern, solltet Ihr eine Nachfrage "programmieren", die Eure SMARTDRV-Aufrufzeile ersetzt. Nach dem Anweisungsblock

```
choice /c:jn CD-ROM cachem
if errorlevel 2 goto Nein
c:\dos\smartdrv.exe
goto Weiter
:Nein
c:\dos\smartdrv.exe e-
:Weiter
```

fragt der Rechner bei jedem Start, ob der CD-ROM-Cache eingeschaltet werden soll ([J] drücken) oder nicht ([N] drücken).

m

Soundkarte nicht gefunden?

Weniger aufwendige Spiele verfügen zumeist nicht über ein Installationsprogramm, mit dessen Hilfe die Soundkarten-Einstellungen ermittelt oder vom Anwender eingegeben werden



Der Environment-Eintrag, der die Einstellungen der Soundkarte verrät, wird zumeist vom Setup-Programm der Soundkarte angelegt.

können. Solche Spiele verlassen sich ganz und gar auf einen sogenannten Environment-Eintrag, der vom Setup-Programm der Soundkarte in die Startdatei AUTOEXEC.BAT geschrieben und per SET-Befehl im Arbeitsspeicher hinterlegt wird. Das Beispiel

```
SET BLASTER=A220 I7 D1
```

signalisiert das Vorhandensein einer SoundBlaster-kompatible Soundkarte, die auf die Basisadresse 220H, Interrupt 7 und DMA-Kanal 1 eingestellt ist.

Falls Ihr ein Spiel besitzt, das die Soundkarte partout nicht finden will, solltet Ihr die Existenz eines solchen Environ-

ment-Eintrags durch Eingabe von

```
set
```

(auf der DOS-Ebene) überprüfen. Findet Ihr den Eintrag nicht, oder stimmen die Einstellungs-werte nicht mit den tatsächlichen Werten überein, müßt Ihr die Softwareinstallation der Soundkarte wiederholen.

Jens Hartwig/m

Jetzt auch für Windows - Mitsumi FX001D

Bis vor kurzem wollte mein CD-ROM-Laufwerk Mitsumi FX001D einfach nicht unter Windows laufen. Das ließ sich durch Ver-

Wir versprechen ...

... ein Jahresabo der PC Spiel für den besten Werkstatt-Tip des Monats. Nun sind Eure ersten Einsendungen da, die wir selbstredend auf dieser Seite veröffentlichen. Nur eine Entscheidung fiel uns diesmal schwer. Weil wir alle drei Tips als gleich gut empfinden, haben wir das Los sprechen lassen. Es sagte: "Thomas Nietz, Hannover". Herzlichen Glückwunsch, lieber Thomas, ab sofort bekommst Du die PC Spiel zwölf Monate lang frei Haus.



wenden des Alternativ-Treibers MTMCDAS.SYS ändern, der nun anstelle von MTMCDAE.SYS in der Startdatei CONFIG.SYS aufgerufen wird.

Seit der Änderung funktioniert das CD-ROM-Laufwerk nun in allen DOS- und Windows-Lagen - wenngleich auch etwas langsamer als zuvor.

Florian Müller/m



Spiele über Satellit

Wenn das klappt, was verschiedene Firmen und Sender vorhaben, dann "droht" uns die totale Spielewelt per Fernbedienung. TV-Sender sollen per Satellit interaktive Spiele gegen Gebühr auf den Zuschauer loslassen. Angesichts der Tatsache, daß noch genug Platz auf dem Satelliten-Receiver ist, dürfen wir uns wohl in naher Zukunft auf Action- oder Adventure-Kanäle freuen. Und was meint der Spieler/die Spielerin zu diesem Thema? Unsere Frage des Monats:

"Haltet Ihr das Angebot, Spiele als Pay-TV über Satellitenempfänger empfangen zu können, für eine gute Sache?"

Schreibt Eure Meinung wieder an die

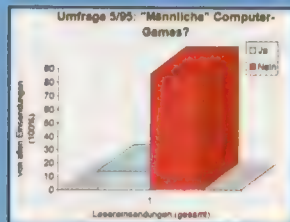
Redaktion PC SPIEL
Stichwort "SPIEL-TV"
Bremer Str. 10a
37269 Eschwege

Das Ergebnis findet Ihr in der Ausgabe 9/95. (Ihr könnt Eure Stimme auch per E-Mail abgeben!)

Hier nun das Ergebnis der Umfrage aus Heft 5/95. Wir fragten, ob Computerspiele zu sehr auf männliche Spieler ausgelegt sind. 86 Prozent aller Einsender (und eine Menge Antworten kamen von Spielerinnen!) finden die Spiele, so wie sie sind, völlig o.k.!

E-Mail an die PC Spiel!

Auch per Modem ist die Redaktion zu erreichen. Die Compu-serve-Adresse lautet 100446,1633. Für Z-Netz und Usenet gilt die Adresse
PC-SPIEL@INSIDER.SUB.DE.



Wieso ISO?

Nach Konsum des dritten Heftes ein Tip: Beachtet doch bitte endlich die ISO-Norm 9660 für CD-ROM. Dann kann es auch nicht mehr geschehen, daß vorhandene Dateien als nicht auffindbar, beziehungsweise "nicht zu öffnen" angezeigt werden, wie z.B. die EM.DAT im Verzeichnis ELEKTRO auf der 5/95. Oder liefert Demos und Shareware noch einmal als gepackte Dateien mit, so daß man sie problemlos "per Hand" auf der Festplatte installieren kann.

Übrigens könntet Ihr mal etwas über MODs (Modul-Dateien von Soundtrack-Programmen) machen, die zwar aus der Amiga-Welt stammen, aber auch auf dem PC viele Freunde haben. Es gibt inzwischen eine Vielzahl von Editoren und Playern, die man in den Datenetzen findet. Brennt doch mal

einige MODs auf Eure nächste Scheibe, dann abonniere ich das Heft.

Dietmar Sievers, Halle (Saale)

Zu Punkt 1: Die CD wird im Standardformat hergestellt. Die von Dir beschriebenen Fehler haben wir weder feststellen noch nachvollziehen können, zumindest, was die Hardware angeht. Eine Bitte an alle: Wenn solche Fehler auftauchen, dann teilt uns bitte konkret die Konfiguration Eurer Rechner und die verwendeten Treiber mit. Nur so sind wir in der Lage, auf Probleme gezielt zu reagieren.

Zu Punkt 2: Auf der CD zum Heft befindet sich der FAST-TRACKER für den PC in neuer Version, mit dem man hemmungslos eigene MOD-Dateien editieren kann. Was das Liefern von MODs angeht: SCHICKT UNS EURE WERKE! Wir bringen Sie auf die CD!

Virus auf der CD?

Ich habe mir die PC SPIEL 5/95 gekauft, um mal zu sehen, wie bei Euch die Themen bearbeitet und dargestellt werden. Grundsätzlich teste ich alle neuen Datenträger auf Viren, da trotz größter Sorgfalt ein Virenbefall nicht immer verhindert werden kann. Dabei habe ich im Pfad WERKSTAT\WACKYWEE\WACKYTRA.EXE den Virus "ENCRYPTED" festgestellt. Mit dem Windows-V6.2-Virenprogramm ist dieser allerdings nicht zu erkennen. Festgestellt habe ich ihn mit "TURBO ANTI-VIRUS V9.4" von Carmel, das ich erst seit kurzer Zeit benutze.

Ich hoffe, mit diesem Hinweis geholfen zu haben. Vielleicht bringt Ihr noch ein paar Hinweise darüber, was dieser Virus anrichten kann.

Eckhart Dumjahn, Zehdenick

Diesen Brief haben wir stellvertretend für eine Reihe ähnlicher abgedruckt. Als wir vom Virus auf der CD erfuhren, haben wir sofort noch einmal nachgeprüft. Das Ergebnis: Kein Virus zu finden! Offensichtlich meldet nur Turbo Antivirus einen Virenbefall, der mit keinem anderen Testprogramm bestätigt werden kann. Tatsächlich durchlaufen unsere Master-CDs aber schon vor der Pressung mehrere Tests, darunter auch Virentests mit einer Vielzahl jeweils aktueller Anti-Viren-Programme.

Daß einige Checker trotzdem hin und wieder Viren melden, wo mit hoher Sicherheit keine sind, liegt an ihrer Suchstrategie. Entdecken sie nämlich Bytefolgen, die nach Meinung der jeweiligen Entwickler typisch für bestimmte Virenprogramme sind, melden sie einen Befall, ungeachtet der Tatsache, daß diese typischen Bytefolgen (die aus verständlichen Gründen nie identisch mit den tatsächlich zerstörerischen Programmteilen der Viren sind)

auch in völlig harmlosen Zusammenhängen vorkommen können.

Natürlich ist jede Warnung trotzdem alarmierend und sollte es bleiben. Aus eben diesem Grunde verlassen wir uns nicht auf den Test mit einem Viren-Checker.

Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe zu kürzen.

Zum Thema Frauen ...

Ich kann mich dem Leserbrief von Sandra Dresen aus der 5/95 nur anschließen: Es ist eine typisch männliche Annahme zu sagen, Frauen wären weniger interessiert und aus diesem Grund weniger begabt bei Computerspielen als die "Alleskönner" Männer. Daß Frauen in der Computerwelt so spärlich vertreten sind, liegt vielleicht auch daran, daß sie überhaupt keine Chance erhalten. Ich persönlich habe die Feststellung gemacht, daß viele Männer so gut wie nichts vom Computer verstehen und auch kein Interesse daran haben. Und wenn doch, dann beherrschen sie die Anwendung von Programmen und Spielen, sobald es aber ans "Eingemachte" wie Systemkonfiguration, Problembehebung etc. geht, sind sie am Ende der Fahnenstange angelangt. Mit der Zeit werden Frauen auch in dem Bereich Computer selbstbewußter werden, und dann wird sich herausstellen, wer begabter ist!

Claudia Kupp, Köln

Eigentlich ist dem Brief von Claudia nicht viel hinzuzufügen, aber eines interessiert doch: Werden Frauen in Computerläden tatsächlich immer noch anders behandelt als Männer? Liebe Leserinnen, erzählt doch mal, wie es Euch beim Kauf des Computers, eines Spiels oder einer Anwendung ergangen ist.

Mehr Briefe sind auf der CD im "Feedback" zu finden

Postkartenbücher

je 16 wunderschöne Motive

zu je **6,00**



MEGA STARK!!!



zusammen
nur

15,00



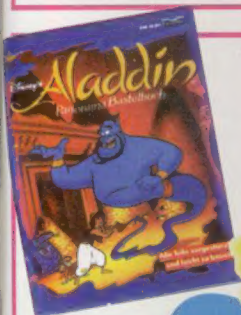
**Asterix
Bastelbuch (Römer-Fort)**

**Asterix
Stickeralbum**



zusammen
nur

15,00



**Aladdin
Bastelalbum**



**Aladdin
Postkartenbuch**



**Das Mini-Kegelspiel
macht Ihren Schreibtisch
zur Spielwiese**

14,95



12,95

Kinetic Art Cosmos

Dieses Bewegungsmodul
stellt den Kosmos dar. Gegen-
läufige Kreise bewegen sich
um die Erde. Höhe ca. 30 cm



BAZAR

... wo man die **Z** Angebote findet!
tollen

Birbad-Heft + T-Shirt (Gr. M-XXL)



T-Shirt Motiv:
"Kanzlerkandidat"



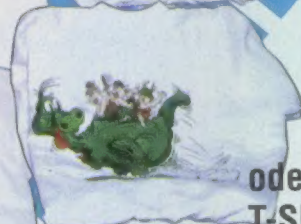
Heft Birbad
(Ausgabe 1,2,3
oder 4),
handsigniert

zusammen
nur

35,00



T-Shirt Motiv:
"Golf auf bayrisch"



T-Shirt Motiv:
"Papa, spiel mit mir"

oder einzeln
T-Shirt je 28,00
Heft (1-4) je 9,80



Sunderball

Wie durch Zauberhand richten
sich die Strahlen bei der
Berührung mit der Hand in eine
Richtung aus. Ein tolles Utensil für jede
Wohnung, das bei Freunden und Bekannten
Neugier weckt.

**Der
Knüller!**

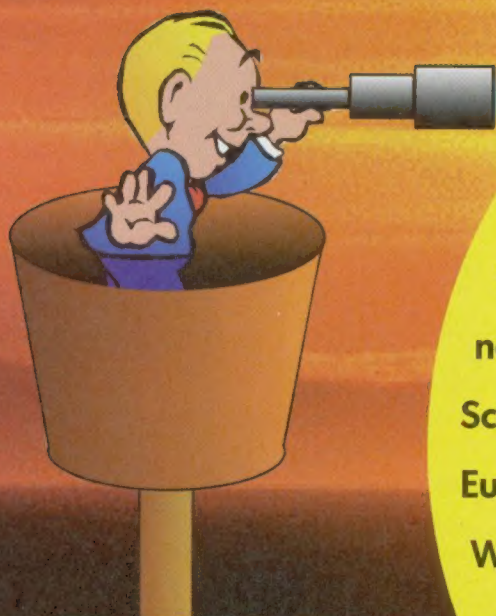
99,00

Alf



**Special Sammelband
(Ausgabe 1) + Sammelband
nur**

8,00



Ausguck

So denn, das war's für diesen Monat. Wir sind mit der nächsten Ausgabe am 12. Juli wieder an den Kiosken. Im Schlepptau haben wir wie immer brandheiße Software für Eure PCs. So viel ist an dieser Stelle schon mal versprochen: Wir werden uns auch in den nächsten vier Wochen alles genau ansehen, was an neuen Spielen aufzutreiben ist, und darüber ausführlich berichten. Und die Heft-CD wird mit allem gespickt sein, was das Spielerherz begehrt.

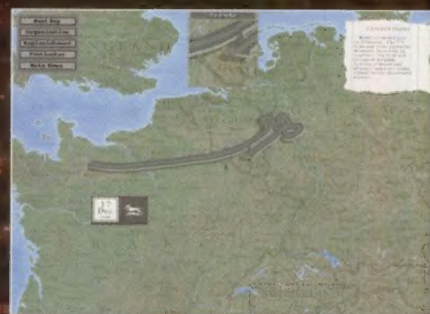


Sierra hat für den nächsten Monat **Space Quest 6** definitiv angekündigt. Wir nutzen die Gelegenheit, und werfen einen Blick zurück auf die ersten fünf Abenteuer des Helden Roger Wilco. Natürlich werden wir auch den sechsten Teil auf Herz und Nieren prüfen.

Hi-Octane heißt **Bullfrogs** neuestes Game, eine Science-fiction Rennsimulation, die mit rasanter Grafik und vielen neuen Features für lange Actionnächte sorgen wird.



Schon einmal hofften wir, das Spiel **Command & Conquer** aus der Werkstatt von Westwood Studios vorstellen zu können. Dann gab's – wie so oft – eine Verzögerung, und das Strategiespiel im Vertrieb von Virgin wurde nicht rechtzeitig fertig. Nun soll's aber tatsächlich in die Läden kommen, und wir schauen, was neben fantastischer Grafik noch geboten wird.



Wohl ein halbes Dutzend Mal hat sie es bereits getan, und nun kündigt die Firma Microprose abermals die Veröffentlichung von **Across the Rhine** "für den nächsten Monat" an. Ob sich die Wartezeit von mehr als einem Jahr gelohnt hat, werdet Ihr in der nächsten Ausgabe erfahren. Dann nehmen wir das Kriegs-Strategiespiel nämlich genau unter die Lupe.



The Last Dynasty von Coktel Vision soll ebenfalls auf den Markt kommen. Ob es wirklich ein **Wing-Commander-III**-Klon sein wird, wie Gerüchte behaupten, prüfen wir selbstredend nach. Fest steht auf jeden Fall, daß da ganz hervorragende Grafiker am Werk waren.



Kelvin MPEG ist Warenzeichen von Orchid Technology, CD-i ist Warenzeichen von Philips. Namen sind Warenzeichen der jeweiligen Hersteller. Kopieren ohne vorherige Ankungung verboten.

DAS ABENTEUER BEGINNT!

Kelvin MPEG

Kinospaß für zu Hause. Demnächst auf einem PC in Ihrer Nähe!



Kinovergnügen live auf Ihrem PC Bildschirm! Mit der Kelvin MPEG VLB spielen Sie Kinofilme, Musikvideos, Erotiktitel oder RealMagic™-Videospiele in VHS Qualität auf Ihrem PC.* Natürlich in voller Bildgröße und in Echtfarben! Den glasklaren HiFi Surround-Sound liefert die Kelvin MPEG direkt an Kopfhörer, Ihre Stereoanlage oder Soundkarte.

Die integrierte 64-Bit Grafikkarte der Kelvin MPEG sorgt unter Windows, OS/2 und DOS für atemberaubende Geschwindigkeit mit über 16 Millionen leuchtenden Farben. Alles auf einer Karte!

Komplett mit Demo-CD und dem Spiele-Hit Psychotron auf CD! Heißen Sie Ägypten in der Mittags-sonne!



*Benötigt wird ein White-Book fähiges CD-ROM Laufwerk, das Video-CD's lesen kann. Surround über entsprechenden Decoder.

Orchid Technology GmbH - Niederlörcker Str. 36 - 40667 Meerbusch - Fax: 02132 / 80074 - Tel: 02132 / 80071 - Mailbox: 02132 / 80075 - CompuServe: GO ORCHID

Kelvin MPEG, Kelvin64, SoundWave32 Pro, GameWave32 Plus und WaveBooster gibt's im gut sortierten Fachhandel und bei:

PC
SPEZIALIST

Über 50 x in Deutschland
Tel: 0521 / 97 210

Als Fachhändler beziehen Sie Orchid Produkte über unsere Distributoren:

DELO, Recklinghausen
Fax: 02361 / 609911

EXTRA, Giengen
Fax: 07322 / 4412

MAXCOM, Düsseldorf
Fax: 0211 / 442029

PROFISOFT, Osnabrück
Fax: 0541 / 122470

win
her
SHOWTIME PLUS
3/95

AUTOCAD
EMPFEHLUNG
V7-MIRAGE P-64
4/94

PC
PRO
RECOMMENDED
SHOWTIME PLUS
3/95

PC
MAGAZINE
EDITORS'
CHOICE
V7-MERCURY 5/94

USABILITY
REPORT
WINNERS
V7-MIRAGE P-64
7/94

PC
GUT
MEDIA FX 11/94

COMPUTER
SHOPPER
BEST BUY
MIRAGE VL 3/94

PC
EMPFEHLUNG
SHOWTIME PLUS
1/95

PC
BUDGET
EMPFEHLUNG
MEDIA FX 2/94

Computer
MAGAZINE
MEDIA FX 3/94
MERCURY PCI 4/94

WINDOWS
TOP
PRODUKT
V7-MIRAGE P-64
4/94

BEST OF
BYTE
PLAY IT

PC
today
V7-MERCURY 5/94
MEDIA FX 8/94
V7-MERCURY 8/94
V7-MIRAGE 8/94

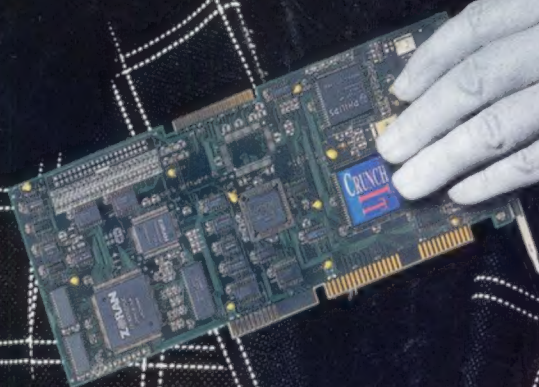
DOS
Produkt
Innovative
Softwareentwicklung
SHOWTIME PLUS
2/95

PC
SEHR GUT
V7-MERCURY 10/94
P-64 VL/PCI
V7-MIRAGE 10/94
P-64 VL/PCI

PC
innovation
SHOWTIME PLUS
3/95

„Das Ding drehen wir“

Wer sein eigenes Video auf dem PC erstellen will, der braucht die CRUNCH IT von SPEA: Ein Video-Board, das Ihre analogen Videobilder digitalisiert und in Echtzeit & Topqualität komprimiert. Und wer nach der Komprimierung gleich schneiden will: Die Schnittsoftware wird mit der CRUNCH IT gleich mitgeliefert. Also, drehen wir das Ding! Aber erst mal geht's zum nächsten SPEA-Händler.



SPEA
SOFTWARE AG

SPEA SOFTWARE AG · MOOSSTR. 18
D-82319 STARNBERG · FAX 0 81 51/2 12 58

Treiber-Updates für alle aktuellen SPEA-Graphikkarten erhalten Sie mit der MediaGallery CD-ROM in den Zeitschriften Familie & Computer, PC Anwender und PC Direkt.

Myrick Shee, fotografiert von Michael Leis